

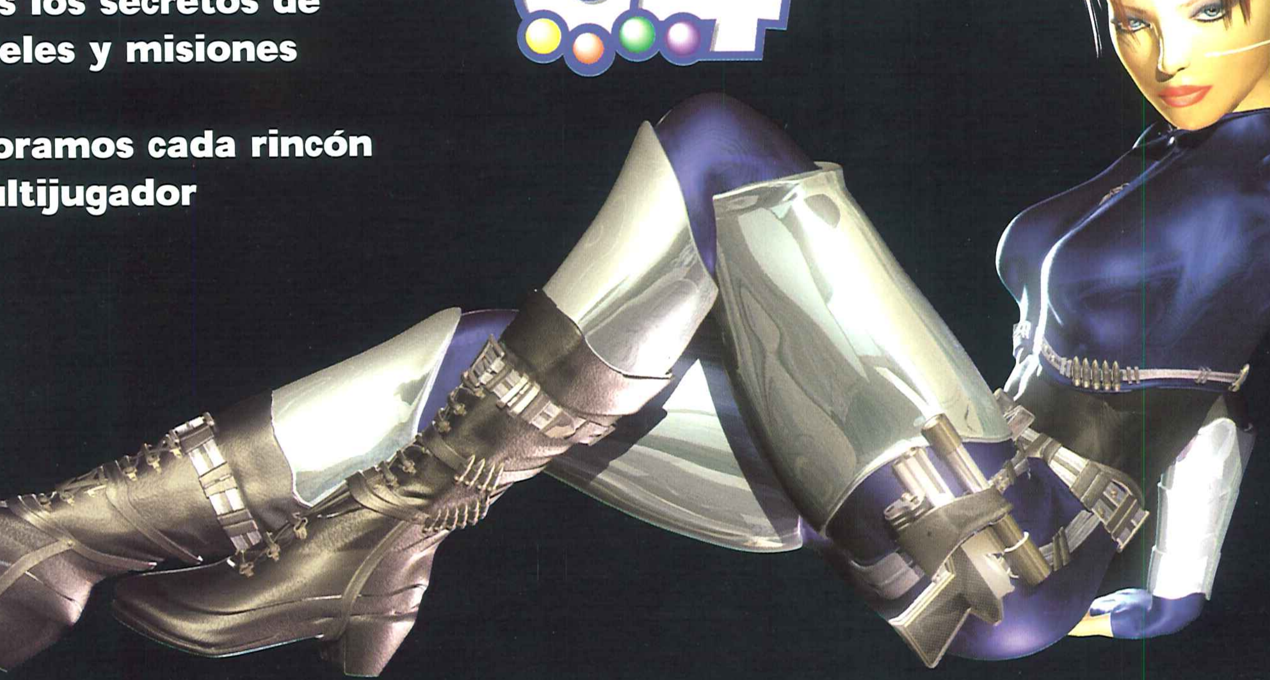
64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 34
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
LIBRITO GRATIS
SUPERGUÍA DE PERFECT DARK
¡EXTRA, EXTRA!
CUATRO REDACTORES MUEREN ANALIZANDO
TUROK 3
8 414090 102780
00034
POKÉMON SNAP
Tiembla, Lecquio: ¡Pikachu nos enseña sus encantos!
planet GAME BOY
PERFECT DARK
TUROK 3
CARL LEWIS

MUY PRONTO TE REVELAREMOS TODAS LAS INTIMIDADES DE LA CHICA MÁS SENSUAL DE TU NINTENDO 64.

ESPECIAL GUÍA PERFECT DARK 64



- Guías paso a paso para cada misión
- Todos los secretos de los niveles y misiones extra
- Exploramos cada rincón del multijugador



EL PRÓXIMO DÍA 25 DE SEPTIEMBRE EN TU QUIOSCO



Número 34 31 de octubre 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero y Mª José Soto

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

"Ahora que sé que existen y ya no me resultarán invisibles." Son palabras de Ramón de España que resumen exquisitamente la extraña lucidez que ahora atraviesa a quien esto escribe.

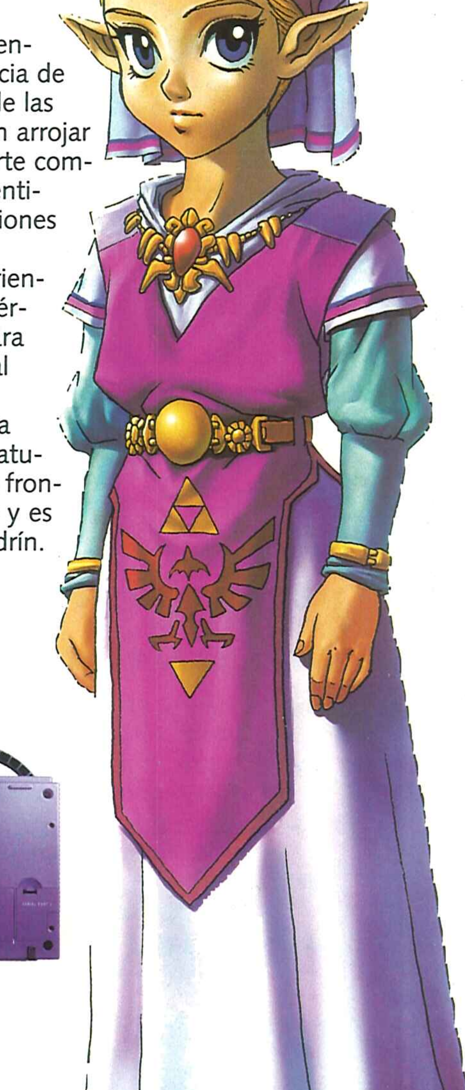
Verás, es medianoche y estoy solo en la redacción. Hace unos minutos he colocado un viejo CD de Ben Harper en el estéreo. ¿Y qué he oído vívidamente durante unos diez segundos, cuando estaba a punto de pulsar 'play'? La voz de una niña tarareando una misteriosa melodía de desgarradora tristeza. Cágate, Pedrín. ¿Qué se supone que hay que hacer en estos caso? ¿Ir a urgencias? ¿Al exorcista? Lo primero, encontrar una muda de ropa interior.

Pasado el susto inicial, le llega el turno a las explicaciones racionales... Por desgracia, ninguna acude a socorrer mi sano juicio. (Bueno, es verdad que últimamente he pasado demasiadas horas jugando a *Turok 3*, pero no hay para tanto, digo yo.)

De pronto, he recordado algo que a veces murmura Julián, nuestro proveedor oficial de café con leche, mientras pasa la bayeta sobre la barra; a saber, que la esencia de las cosas a menudo se camufla tras la más engañosa de las apariencias. En efecto, mientras la ciencia se obceca en arrojar luz sobre los misterios del cosmos, la naturaleza y el arte comparten una traviesa inclinación a confundir nuestros sentidos, a desafiar la evidencia con turbadoras manifestaciones de lo inexplicable.

En adelante, escucharé con avidez los relatos de experiencias extraordinarias; no porque tenga intención de creérmelos –yo sólo creo lo que veo y aún gracias-, sino para mantener vivo el recuerdo de esa melodía sobrenatural cuya procedencia espero desentrañar algún día.

No te lamentes por no haber conocido una experiencia semejante. Muy pronto, un ente en apariencia sobrenatural alterará radicalmente tu percepción, derribando las fronteras entre lo real y lo imaginario. Se llama Gamecube y es la videoconsola más poderosa del mundo. Cágate, Pedrín.













SUMARIO

PLANETA 64
ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

64 ANÁLISIS
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30

SECCIONES

planet GAME BOY

Analizamos los últimos lanzamientos de bolsillo: Perfect Dark, Turok 3, Carl Lewis, Hype: The Time Quest, Barça Manager 2000 *y* Roland Garros French Open.



SUMARIO

PLANETA 64
ÚLTIMA HORA
La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. PERFECT DARK
2. POKéMON STADIUM
3. DONKEY KONG 64
4. HIBRID HEAVEN
5. OPERATION WINBACK
6. CASTELVANIA
7. RAYMAN 2
8. INTERNATIONAL TRACK & FIELD
9. ALL SATR TENNIS'99
10. TAZ EXPRESS

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Nintendo Gamecube: la gran revelación

La gran N presenta a las sucesoras de N64 y GBC.

23 de agosto de 2000. Salón Space World (Tokio). Fueron la fecha y el escenario elegidos por Nintendo para presentar al mundo el rostro y nombre definitivos del proyecto 'Dolphin'. Finalmente, su consola de 128 bits se llamará Nintendo Gamecube... ¡y será preciosa! (véanse las fotografías adjuntas).

Nintendo Gamecube nos ha seducido a todos de inmediato por su diseño compacto y elegante. Sus discretas dimensiones (15x 16x11 centímetros) contrastan con ese mamotreto llamado PS2. Pequeña pero matona, la Gamecube alberga un chip IBM a 405 Mhz con tecnología de cobre como procesador central, una memoria central de 40MB y un revolucionario coprocesador de gráficos de ATI con memoria Mosys 1-T SRAM (si no lo entiendes, pregúntaselo a tu abuela cuando vuelva de ordeñar las cabras). Hablamos, pues, de la videoconsola más poderosa y veloz jamás creada. Acaso estamos ante el más grande invento de la historia de la Humanidad (con permiso de las croquetas con tropezones).

El soporte que reemplaza a los cartuchos de la N64 es un MiniDVD desarrollado por Matsushita en exclusiva para Nintendo. Con apenas 8 centímetros de diámetro, uno solo de estos discos ópticos puede guardar 47 veces *The Legend of Zelda*, en sus 1,5 GB de memoria. Esta capacidad parece pequeña al lado de los 4,7 GB de datos que puede almacenar el DVD convencional de la PS2. Sin embargo, los discos de Gamecube se ejecutarán a una velocidad sensiblemente mayor, lo que redundará en tiempos de carga mínimos. Además, los desarrolladores no necesitarán demasiado espacio, pues Gamecube usa tecnologías de compresión S3TC (para las texturas) y MuSyx (para el sonido interactivo).

Gamecube dispondrá, entre otros accesorios, de un módem de 56K y un futuro módem de banda ancha, un mando inalámbrico (el 'Wavebird'), la Digicard (una memory card de 4MB) y la Digicard-SD (una tarjeta especial con ¡64MB de memoria!). Esta última te permitirá crear tus propios vehículos, personajes y texturas en los juegos (como con el malogrado 64DD), así como cargar datos de Internet, cámaras digitales, etc. Guai, ¿eh?

Además, Gamecube cuenta con varios puertos de alta velocidad (cuyas aplicaciones no se han revelado todavía) y salidas de vídeo analógica y digital (esta última, para disfrutar de los juegos en televisores con pantalla de alta definición).



DEMOS DE ENSUEÑO

Durante las conferencias de prensa previas a la inauguración del Spaceworld, Nintendo exhibió varias demos que acreditaron la asombrosa potencia de Gamecube. La más celebrada fue una demo en tiempo real de *Mario 128* en la que Miyamoto en persona controlaba los movimientos sobre una superficie plana de 128 Marios de 700 polígonos cada uno. La animación de los fontaneritos era indescriptiblemente ágil y natural, e iba acompañada de escalofriantes efectos visuales.

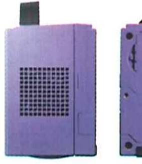
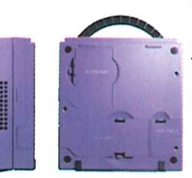
También hubo impresionantes demos en tiempo real de *Zelda, Rogue Squadron, Luigi's Mansión, Meowth's Party,* entre otros, así como escenas de vídeo prerrenderizadas de *Metroid, Too Human, Banjo-Kazooie*, etc. Aunque Nintendo advirtió que este material de demostración no se debería considerar un anticipo de futuros juegos, estamos convencidos de que todos estos títulos verán la luz en Gamecube.

La nueva consola estará disponible en Japón en julio de 2001 y desembarcará en Norteamérica en octubre de 2001. Suponemos que llegará a Europa poco después.

MARAVILLA PORTÁTIL

Nintendo también aprovechó el salón tokiota para presentar a la heredera de Game Boy Color. Amén de sus 32-bits, Game Boy Advance posee un procesador 17 veces más potente que el de su antecesora, y puede reproducir 32.000 colores simultáneamente. Además, el tamaño y resolución de su pantalla superan a la de GBC en un 50% y un 60% respectivamente. Por si esto fuera poco, ahora se podrán enlazar por cable hasta cuatro máquinas.



El futuro de los videojuegos tiene forma cúbica.

El mando oficial de Gamecube. Sólo le falta hablar.

En el Space World se expusieron diez títulos para Game Boy Advance, capitaneados por *Mario Kart Advance*. Este último se parece mucho a la versión de Super NES, si bien presenta un ajuste de zooms y perspectivas muy mejoradas, y ha adoptado de la versión N64 algunas armas y la señalización de reforzadores mediante interrogantes.

La Game Boy Advance saldrá a la venta en Japón en marzo de 2001, mientras europeos y norteamericanos tendremos que esperar hasta el próximo julio. Entretanto, puedes seguir comprando software para GBC tranquilamente, dada la absoluta compatibilidad del prototipo con los modelos anteriores.

JUNTAS Y REVUELTAS

La Gamecube y Game Boy han sido diseñadas para funcionar conjuntamente y procurar las más asombrosas experiencias a los jugadores. Por un lado, la transmisión bidireccional de información por cable de enlace permitirá a los desarrolladores crear títulos que se jueguen en ambos sistemas. Además, la portátil se podrá usar como mando de control simplificado para la Gamecube.

Lo revolucionario de la Gamecube y la Advance no estriba en sus asombrosas especificaciones técnicas, sino en la libertad que otorgará a los desarrolladores para traducir su creatividad y fantasías más abstractas en videojuegos que embriagarán tus sentidos. En este sentido, Minoru Arakawa, presidente de Nintendo América, apostilla: "Nintendo Gamecube y Game Boy Advance no sólo crearán los videojuegos más bonitos, sino que –lo que es más importante- cambiarán el concepto de interactividad que tienen los jugadores".

Muchas compañías ya disponen de las herramientas de desarrollo necesarias, y de hecho los títulos en proceso de producción se cuentan por docenas. El mes que viene publicaremos un súper reportaje con información en exclusiva sobre los juegos para las nuevas consolas de Nintendo



¿A quién quieres más, a tu madre o a la Game Boy Advance? ¡No, no queremos oír la respuesta!



Space World: relevo generacional

Sin and Punishment, *estrella de la representación de N64.*

La última edición del Spaceworld no se destacó por la abundancia de software exhibido. Lógicamente, las consolas de nueva generación fueron protagonistas absolutas del salón japonés organizado por Nintendo, en el que sólo se exhibieron 15 proyectos para N64, muchos de ellos orientados básicamente al mercado japonés. He aquí nuestras impresiones sobre los juegos más interesantes, mero avance de nuestras previews del próximo número.

El juego que nos sorprendió más gratamente fue *Sin and Punishment*, de la compañía japonesa Treasure. Es un *shoot 'em up* de acción que combina elementos de *Lylat Wars* y *Jet Force Gemini*. La perspectiva, acreedora de *Lylat Wars*, es en tercera persona, con una cámara fija detrás del personaje que se puede desplazar a derecha e izquierda para esquivar proyectiles y enemigos.
El resultado es una jugabilidad apabullante, como en los frenéticos arcade en 2D, pero con el goce estético que proporcionan sus envolventes escenarios 3D. El juego transcurre a una velocidad frenética (dispones siempre de un máximo de 100 segundos por operación) y, como hay tantos enemigos en pantalla, lo mejor es disparar ráfagas a discreción y reservar sutilezas como la fijación de objetivo para los jefes (¡que son enormes!). En *Sin and Punishment* animas a Saki, una chica de 14 años que lidera la resistencia contra los Lufians, unos abominables productos de la ingeniería transgénica que amenazan con destruir Japón. El juego saldrá en otoño en el país del sol naciente. ¿Y en Occidente? Todavía no hay fechas.

Otra de las sorpresas del salón japonés fue *Mario Party 3*. Con sus 70 nuevos minijuegos, personajes inéditos como Waluigi, un modo multijugador mejorado y el modo dual map -que te permite jugar con un ayudante-, estamos ante la mejor entrega de la serie Party.

Mega Man 64 fue el único juego de Capcom presentado en el salón. Se trata de una conversión del juego en 3D de PlayStation, con mejores gráficos, más velocidad, controles más sensibles y sistema de disparo perfeccionado. Desgraciadamente, al igual que en la versión de 32 bits, el personaje no goza de la jugabilidad que lo distinguía en sus encarnaciones 2D.



¡Mario Kart Advance tienen una pinta increíble!

Mario Party 3 fue un invitado inesperado.

La multitud se avalanzó sobre las 140 Game Boy Advance que se expusieron.

La calidad de Sin and Punishment compensó la escasez de software para N64.



Como era de esperar, en Tokio también se exhibió un pokétítulo: *Pokémon Stadium 3* (habida cuenta de que nuestro *Pokémon Stadium* era *Pokémon Stadium 2* para los japoneses). Más de lo mismo, pero con mejores gráficos, minijuegos inéditos y nuevas opciones. Hablamos, pues, de la acción de combates por turnos de siempre, aunque esta vez los futuros poseedores de *Pokémon Oro*, *Plata* o *Cristal* podrán ver hasta 251 Pokémon en su N64. El mes que viene, la preview.



INCLUYE SCOOBY DOO p12 · DONALD DUCK p12 · OGRE BATTLE 64 p13 · CRUIS'N EXOTICA p15

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Cuál es la dinámica?
Hileras de tejas se van añadiendo. Para que éstas desaparezcan, tendrás que intercambiar parejas de tejas y hacer coincidir tres o más bloques del mismo color en una línea

¿Y qué hacen esos Pokémon ahí?
Simplemente pegar brincos. Los jugadores escogen tres monstruos antes de empezar la partida, así que puede que haya alguno de los fabulosos ataques Pokémon.

¿Muchos modos para un jugador?
Hasta ahora hay: Puzzle Universidad, Casa de Mímica, Balneario Pokémon, Zona Horaria y Maratón. Pero, cómo se juegan es un misterio.

¿La gran apuesta es el multijugador?
Es superdivertido. PPL copia la característica de New Tetris de pasar las tejas eliminadas a la pantalla del contrario. ¡Lo que le faltaba al pobre!

LA FICHA

POKéMON PUZZLE LEAGUE	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Invierno

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



A Jiggypluff los berreos no le servirán de mucho.

La velocidad es la especialidad de Puzzle League.

Puzzles casi tan perfectos como los de Tetris.

Hemos apostado por ese pequeño roedor eléctrico.

Pokémon Puzzle League

Un comecocos a todo color.

Últimamente, parece que Nintendo haya convertido su programa de lanzamientos en un mazo de cartas que baraja casi a diario. Esta vez, la carta de *Pokémon Puzzle League* debió salir la última, pues el juego no llegará a España hasta Navidad como muy pronto. Y eso que, a juzgar por estas capturas, se diría que ya está terminado.

Como en casi todos los juegos de puzzles a lo *Tetris*, el plato fuerte de *Puzzle League* es el modo-duelo para dos jugadores (apodado "Estadio Principal"), en el que tú y un contrario batalláis duro para evitar que los bloques de colores colapsen la pantalla.

Sin embargo, el juego también ofrece una buena ración de partidas al jugador solitario, como un maratón "puzzlero" al estilo *Bust-a-Move* o la misión principal de Ash, en la que habrá de poner a prueba sus habilidades luchando contra 16 entrenadores para intentar adjudicarse el prestigioso título de Maestro en *Pokémon Puzzle*. Aunque, dada la velocidad de *Pokémon Puzzle League*, las perspectivas no son muy halagüeñas.

Los simples puzzles en 2D, basados en el clásico *Tetris Attack* para SNES y Game Boy, vienen acompañados de un innovador modo en 3D exclusivo para *Pokémon Puzzle League*.

En esta partida, el espacio de los bloques se transforma en un cilindro, lo que significa que tendrás que seguir la pista al doble de bloques de lo habitual, con la dificultad añadida de que la mitad de ellos quedarán ocultos. En realidad, este enfoque no es muy distinto al de *Tetrisphere*, sólo que aquí tienes de postre a Pikachu, Togepi y el resto de criaturas, quienes aparecen sonrientes de detrás de los bloques.



El modo en 3D es fantástico, pero te pone a cien.

El jugador 1 lleva las de ganar.

Aparte de eso, Nintendo no ha introducido grandes cambios en la plantilla de *Tetris Attack* para *Puzzle League*. De todas formas, nos olemos que una versión para Game Boy Color no tardará en aparecer, con lo que podrás intercambiar monstruos sin parar mediante el Transfer Pak. Estate atento a los próximos números de la revista.

Kazooie puede volar solo o acompañado de Banjo.

Los monstruos Margarita y Salchicha dan más risa que miedo.

¿Otro nivel en el intestino de un monstruo gigantesco? ¡Qué poco original!

Seguro que a la bruja del centro le encantan las fiestas... para mover el esqueleto.

Mira el tamaño de los niveles. ¡Alucinante!

Kazooie volará más alto si el oso se queda en tierra.

Las botas con ventosas evitan que Kazooie resbale en el hielo.

Banjo tiene pinta de platillo volante multicolor en esta captura.

Banjo-Tooie

A vista de pájaro (y oso).

Corren insistentes rumores sobre un posible retraso en el lanzamiento de *Banjo-Tooie*. Incluso Rare ha admitido que uno de sus juegos para N64, sin decir cuál, ha quedado pospuesto al 2001. Aun así, nosotros confiamos en que B-T llegará antes de Navidad.

Para hacernos la espera más dulce, Rare se ha desprendido de unas capturas que son toda una revelación por lo asombrosas que resultan. Puedes adoptar la forma de un pterodáctilo, una abeja o de Kazooie para sobrevolar cualquiera de los niveles colosales de *Banjo-Tooie* en completa libertad. En tu recorrido, gozarás de vistas tan imponentes como una inmensa isla helada con pozos de extracción petrolífera en funcionamiento y una verde montaña alpina tan alta como el Everest, cuya cima aparece rodeada de pequeñas plataformas que flotan sobre las nubes.

El resto de niveles transcurre en entornos subacuáticos, volcanes y en el interior de un monstruo gigantesco. Típicos, pero seguro que serán los más espectaculares que hayas visto en la N64 hasta la fecha.

También hemos podido echar un primer vistazo al multijugador de Banjo. El reparto al completo del modo para un jugador está presente en la partida *deathmatch* y cada uno de los personajes lleva un pájaro bajo el brazo que suelta huevos a modo de proyectiles. Asimismo, la nitidez de los gráficos es apabullante. Juzga, si no, por ti mismo, e intenta no salpicar la página de babas. Más en el próximo número.

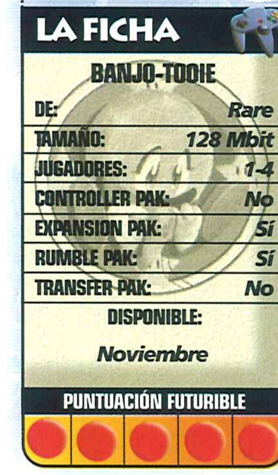
P & R

Se parece mucho a Donkey Kong 64.
Sí, hemos de reconocer que los entornos son muy similares a los de DK64. El templo maya, por ejemplo, es idéntico al edificio de Azteca Airado, y hay un nivel con máquinas que es muy parecido a Fábrica Frenética. Pero los niveles de Banjo-Tooie son tan inmensos que te puedes perder en ellos, y se ven fenomenal sin la ayuda del Expansion Pak.

¿Sale Gruntilda?
Posiblemente. La única pista que tenemos hasta ahora sobre la trama del juego procede de una secuencia de vídeo. En ella aparecen tres brujas (una delgada, otra gorda y la tercera, que es un esqueleto) y el ex ayudante de Gruntilda. No cabe esperar nada bueno, pues, de este cuarteto.



¿Aparecerán nuevos enemigos?
Por supuesto. Monstruos blancos de aspecto fantasmal deambulan por los mundos helados, piratas que, garrote en mano, infestan el interior de una criatura más alta que un rascacielos, y los brillantes mundos subacuáticos están hasta los topes de peces repletos de explosivos. Además, dinosaurios con cara de pocos amigos y monstruos de lava con extremidades desmontables están siempre a punto para actuar como impresionantes jefes de final de nivel.



LA FICHA

BANJO-TOOIE	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!


games WORLD
ME VOY CORRIENDO AL QUIOSCO A COMPRARME GAMES WORLD ANTES DE QUE MI ENTRENADOR SE ENTERE DE QUE ME HE LARGADO
¡GRATIS! ¡PÓSTERS DE ZELDA MAJORA'S MASK, TUROK 3 Y PERFECT DARK!
JFA
JAPAN
10
NINTENDO 100% NO OFICIAL
games WORLD
LLAMAME GAMECUBE
Todo sobre las nuevas consolas de nintendo
TUROK 3
¡Gran exclusiva!
ISS 2000
N64 GAME BOY DOLPHIN
¡YA A LA VENTA!
CELEBRA CON NOSOTROS EL GOL MÁS SONADO DE LA TEMPORADA, ISS 2000, CON NUESTRA COMPLETA REVIEW DEL JUEGO. Y ADEMÁS, TRUCOS, GUÍAS, GAMECUBE...
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.

Spiderman

El hombre araña trepa a tu consola.



△ ¿Qué le dice su sentido arácnido? ¡Corre!



△ Spiderman no tiene nada que hacer contra esta mole.

▽ ¿Se puede saber dónde ha sujetado Spiderman el hilo?

Sabemos de antemano lo que vas a pensar, pero ¡tranquilo! *Spiderman*, por suerte, no parece abocado al desastre como *Spiderman*. Entre otras cosas, porque el equipo de desarrollo no es Titus, sino Edge of Reality, el mismo que creó el magnífico *Tony Hawk's Skateboarding*.

Como era de esperar, en *Spiderman* te pasarás la mayor parte del tiempo corriendo y balanceándote por Manhattan, así como tejiendo telarañas para atrapar a los malos como moscas. No obstante, también hay una buena dosis de sigilo a lo *Perfect Dark*. Quizá porque utiliza el motor actualizado de *Tony Hawk's*, el juego ya tiene muy buena pinta, pues los nítidos escenarios parecen cobrar vida con la iluminación en tiempo real, sobre todo cuando se disparan armas o estallan explosivos.

Edge of Reality no quiere decepcionar a los fans de los cómics, así que espérate a oír las típicas risotadas de malos tan perversos como Venom, Carnage o el Dr. Octopus. Más noticias el mes que viene.

LA FICHA

SPIDERMAN	
DE:	*Activision*
TAMAÑO:	*128 Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●

P & R

Parece bueno...
Sí, así es. Spiderman incluso se parece un poco a Zelda en ciertos momentos, con bandas de lagartos gigantescos que atacan al héroe enmascarado y niveles kilométricos. La visión de las enormes ciudades, bañadas por el atardecer, te dejará boquiabierto.

¿Tiene Spiderman todas sus habilidades intactas?
Sí. Acoplada a la muñeca lleva la pistola telaraña, con la cual crea púas, bolas sólidas, redes abovedadas y telarañas pegajosas. Spiderman puede trepar muros, balancearse de una azotea a otra y activar su "sentido arácnido".

Casi que puedes hacer todo lo que hace una araña.
Sí, menos acabar achicharrado debido a los "experimentos" de un niño con una lupa.

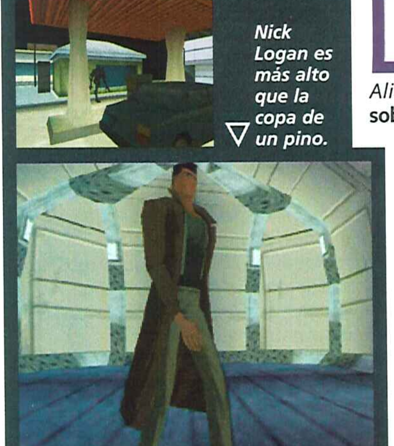


Roswell Conspiracies

La verdad está ahí fuera.



△ Dos alienígenas repugnantes. ¡No tengas contemplaciones!



Nick Logan es más alto que la copa de un pino. ▽

Basado en una serie de dibujos animados para la televisión que no ha sido estrenada en nuestro país, *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths and Legends* es una aventura sobrenatural en tercera persona, desarrollada por Red Storm. Te contamos lo poco que nos ha sido revelado.

En el bando de los detectives a lo Fox Mulder de la Alianza Global, se encuentra el agente Nick Logan, que es el protagonista de la serie animada. Tu misión será abrirte camino a puñetazos y patadas entre hordas de hombres lobo, momias y vampiros. Lo singular del caso es que estos seres no son otra cosa que extraterrestres disfrazados.

Horror y misterio en su justa medida, los niveles están repletos de monstruos míticos espantosos esperando a ser apaleados. Cada objeto incorpora una técnica de texturas en 2D impresionante, por lo que el mundo de Roswell adquiere la apariencia de un dibujo hecho a mano. En este aspecto, el juego está a la altura de la serie animada de televisión.

Roswell Conspiracies no está del todo mal, pues incluye bastantes puzzles, armamento de "alta tecnología" y operaciones encubiertas para no provocar alarma social entre la población. Esperamos recabar más información pronto.

LA FICHA

ROSWELL CONSPIRACIES	
DE:	*Red Storm*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*Sí*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●

¿Qué caray es la Alianza Global?
Una organización secreta antialienígena, formada por agentes de policía y del FBI (por supuesto), soldados y miembros de las fuerzas especiales. Nick Logan no es el miembro más importante, pero, por lo que hemos visto hasta ahora, será el único personaje que puedas controlar.

¿Será sangriento?
Sí, pero no habrá el grado de violencia de Resident Evil 2. Piensa que tanto los dibujos animados como el juego están dirigidos al público juvenil. En vez de matar a los monstruos, los dejarás inconscientes y, luego, verás cómo sus "cuerpos" desaparecen.

¿Cuántos niveles hay?
La asombrosa cantidad de 40, divididos en seis entornos, que incluyen alcantarillas, estaciones de tren y amplias naves espaciales alienígenas. Básicamente, los sitios en los que esperarías encontrar a bandas alienígenas de malvados disfrazados de Drácula.

Scooby Doo

¿Jugamos a los detectives?

Scooby Doo! Classic Creep Capers está completado tan sólo en un 20-30%, pero las aventuras digitales de Shaggy, Scooby, Daphne y el resto de la pandilla caza-criminales parecen haber captado la esencia de los dibujos animados de los años setenta. En esta aventura, asumes el papel del miedoso Shaggy, un personaje de barbilla prominente que viste pantalones acampanados, y a quien siempre sigue de cerca Scooby (Scoobs para los amigos), un chucho parlante de andares torpes. Tu trabajo es resolver misteriosos asesinatos, que pueden haber sido cometidos por cualquiera, incluso por quien menos te esperas. Aunque te parezca extraño, los desarrolladores, Terra Glyph, han optado por una acción de tipo *Resident Evil*, con ángulos de cámara y angustiosas secuencias de vídeo que hacen que el corazón te dé un vuelco, mientras Shaggy y Scooby caminan de puntillas por una mansión de aspecto siniestro.

A diferencia de *Resi 2*, todo en *Classic Creep Capers* se ha reproducido en 3D, y los gestos característicos de los protagonistas, como el infructuoso correteo de Shaggy o la postura poco atractiva de Daphne con las manos apoyadas en la cadera, han sido perfectamente recreados. Eso es todo cuanto podemos decirte. También nosotros tendremos que jugar a los detectives para obtener más información acerca del juego.

LA FICHA

SCOOBY DOO	
DE:	THQ
TAMAÑO:	96 Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 3/5

P & R

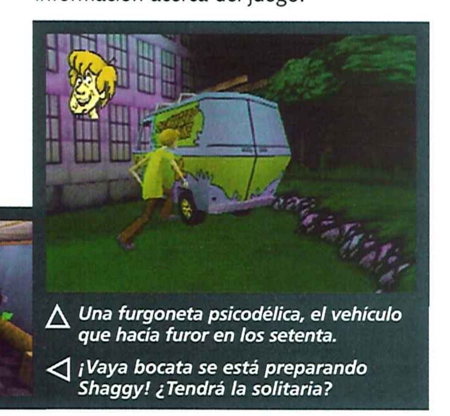
"¡Corre, Scooby, corre!"
Sí, carreras, no faltan. La imagen con la cara de Shaggy, situada en la esquina de la pantalla, refleja su "coraje": cuanto más daño recibe, más asustado parece, pero hazte con un Scooby Snack y llenarás de salud a Shaggy.

¿Momentos divertidos?
Hay un subjuego desternillante, en el que has de preparar sándwiches (seguramente una de las animaladas que Shaggy y Scooby hacían en la serie de dibujos). Scoobs lanza los ingredientes tal cual los va sacando del frigorífico, mientras que Shaggy intenta que vayan a parar a sus manos para construir un supersándwich con ellos.

¿Diálogos?
Sí, con los mismos actores de doblaje que intervinieron en la serie original.

¡Scooby dooby doo!
Exacto.


Mira la cara de canguelo de Shaggy. Seguro que sale por piernas del museo.


Una furgoneta psicodélica, el vehículo que hacía furor en los setenta.

¡Vaya bocata se está preparando Shaggy! ¿Tendrá la solitaria?

Donald Duck

Facturas y más facturas.

Vimos de refilón este plataformas en el pasado E3. Este mes, sin embargo, nos hemos dado un garbeo con el malhumorado pato en una versión casi terminada de *Donald Duck: Quack Attack*. El juego combina elementos de *Tarzan*, *Taz Express* y *Rayman 2*, este último del propio Ubi Soft. La mayor parte del tiempo, Donald corre, salta, se cae, recoge monedas y bota en las cabezas de sus rivales como cualquier otro héroe plataformero hiciera antes que él. Los niveles incorporan entornos en 2D-3D a lo *Yoshi's Story*, con preciosas casas estilo años cincuenta, alcantarillas y calles. En algunas secciones, la cámara cambia de ángulo para mostrarte el "careto" desencajado de Donald mientras huye despavorido, igual que *Indiana Jones*, de los camiones descontrolados y los veloces monstruos de Frankenstein que se le vienen encima.

De momento, *Quak Attack* es el típico juego de plataformas Disney: sólido, pero que inexplicablemente se conforma utilizando una fórmula que no ha cambiado en diez años. Por suerte, el ingenioso sistema de "humor" y la variedad de los niveles pueden ayudar a *Donald* a desviarse del camino hacia la mediocridad que tomó *Tarzan*.

LA FICHA

DONALD DUCK QUACK ATTACK	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Otoño

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4/5

¿Cómo funciona ese "sistema de humor"?
Sí, es algo curioso. Según Ubi Soft habrá unos niveles en los que "las cosas no salen como se habían planeado". Donald cambia de humor (por ejemplo, pasa de estar nervioso a sentirse desilusionado o cansado), y eso altera tus objetivos.

¿Un gran juego?
24 niveles, que han sido todos renderizados mediante una versión actualizada del motor de Rayman 2. En concordancia con los dibujos animados, los personajes y escenarios incluyen contornos gruesos de color negro.

¿Diálogos?
Sí, pero no están terminados. A estas alturas del proceso, los desarrolladores aún los están metiendo, con el resultado de que un señor norteamericano de mediana edad ha puesto la voz a Daisy.

Igualito que Tarzan. ¡Qué cara! ¡Podían haberse estrujado un poco más el cerebro!


Vuelven los aburridos niveles típicos de Disney, en los que parece que falte pantalla.



Uno de los ataques mágicos más demoledores. ¡Excelente!

Si quieres ganar, elige los soldados más apropiados para la batalla.

Ogre Battle 64

¿Será el protagonista un ogro?

Nos hemos enterado de que una versión en inglés de *Ogre Battle* está, definitivamente, a punto de desembarcar en EE. UU. Lo que no sabemos es si ésta surcará los mares hasta nuestra "piel de toro". Puesto que la versión japonesa nos entusiasmó. Cruzaremos los dedos de manos y pies, por si acaso.

Como sus antepasados de la SNES, *Ogre Battle 64* se parece a un juego de estrategia en tiempo real, sólo que es más lento y manejable. Tu ejército se compone de pequeñas bandas de soldados –en ningún caso superan los nueve–, que se despliegan por el mapa, según tus órdenes, con el fin de combatir al malvado Imperio. En la lucha propiamente dicha se apañan solos, así que aparte de dedicarte a probar tácticas y reordenar la posición de tus unidades para que el ataque sea más agresivo, tu función se limita a atiborrarte de comida mientras las batallas se libran por doquier.

El viaje de *Ogre Battle* de Japón a EE. UU. se ha retrasado por culpa, en gran medida, del texto. Además del elemento de rol que aparece cuando tus tropas conquistan ciudades, el montón de secuencias de vídeo increíblemente largas entre las misiones, y el asombroso detalle de las pantallas al planear las batallas, hay un modo de aprendizaje en condiciones y toneladas de misiones de práctica. ¡Y todo ello se ha tenido que traducir al inglés! A aquellos jugadores más jóvenes, les advertimos de que el contenido adulto y los personajes deslenguados de *Ogre Batlle* podrían hacer que la venta del producto quedara restringida a los mayores de edad.

A la versión japonesa de *Ogre Batlle* le otorgaríamos un abultado 82%, dejando en el aire que los preciosos fondos y la jugabilidad podrían incluso merecer una puntuación más alta en una posible versión en inglés. Rezaremos para que así sea.

Las batallas se basan en los clásicos turnos, pero aun así son rápidas.

Los Vikingos: célebres por su buen sentido del humor.

P & R

¿De qué va la historia?
Juegas como Magnus Gallant, un recluta del Ejército palatineo. El trato que el régimen opresivo del Imperio Santo Lodis dispensa a las clases bajas de Palatinus lleva al joven a liderar una revolución contra el Imperio.



¡Caray! Una gran aventura, pues.
Un total de 43 misiones, y cada una tiene lugar en un mapa inmenso. Los mundos están repletos de ítems secretos y luchas de bonus, que descubrirás si te sales del camino marcado. Aunque eso supone un riesgo, ya que sólo puedes guardar la partida cada dos o tres niveles.

¿Luchas divertidas?
Sí, especialmente porque cada personaje puede servirse de un hechizo de invocación para atraer fuego, tierra, agua, viento y espíritus benignos o malignos a la refriega. Utilizando al unísono los movimientos mágicos de dos soldados tienes una combinación más fuerte de hechizos.



LA FICHA

OGRE BATTLE 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	320 Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Stunt Racer vuelve por sus fueros! Después de dejarlo plantado sin más ante el recelo de que el fantástico juego de carreras futuristas incidiría negativamente en las ventas del parecido *San Francisco Rush 2049*, Midway ha vuelto a incluirlo en su programa de lanzamientos. Boss Games, los optimistas codificadores, nunca detuvieron el desarrollo, así que el juego está preparado para un próximo lanzamiento: dentro de un par de meses.



Los jugadores nipones no van a poder experimentar las emociones fuertes de **Ridge Racer 64**, pues Namco ha decidido no comercializar su magnífico juego de carreras allí. En vista de las cifras de ventas alcanzadas en el Reino Unido y los Estados Unidos, no nos extraña que Namco haya perdido la confianza en sí mismo. De forma parecida, algunas fuentes han dado a entender que el inminente lanzamiento de Namco, **Ms Pac Man Maze Madness**, podría no ver la luz en Japón.

Banjo Tooie, el juego de plataformas protagonizado por el oso-pájaro, no es el único prisionero en la cárcel de Rare que es objeto de comentarios malévolos. **Dinosaur Planet**, **Mickey's Speedway USA** y **Conker's Bad Fur Day**, que actualmente figuran en el programa de lanzamientos de Nintendo para finales de diciembre, podrían quedar aplazados hasta principios del 2001. Rare ni confirma ni desmiente, pero ha admitido "no podemos garantizar que los cuatro juegos vayan a editarse antes del 2001. Al fin y al cabo, somos humanos".

Por último, el nombre definitivo para la consola Dolphin de Nintendo es "Game Cube". Nintendo ha inscrito dicho nombre en el Registro de Patentes, y ha reservado el siguiente dominio en Internet: www.gamecube.com. ¿Qué te parece?



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Qué lugares se podrán ver en el juego?
Las localizaciones están diseñadas para el lucimiento del motor gráfico, el cual está, casualmente, limpio de niebla, aunque los personajes y los fondos aparecen poco a poco. La soleada ciudad costera de Porticus aparecerá, lo mismo que las cimas heladas de las montañas Alpsius. Por otra parte, habrá peleas con bandidos en los confines de los bosques de Traycus. Por supuesto, y debido a la naturaleza semidivina de Hércules, una o dos visitas a la cuna de los dioses, el Olimpo, serán obligadas.

¿Qué tipo de ataques se pueden efectuar?
Por lo que sabemos, de momento Hércules puede esquivar, bloquear, arrojarse contra el rival y lanzar cosas. Pero lo mejor es que podrás alzar a un aturdido secuaz y lanzarlo a sus camaradas.

¿Podemos esperar algo bueno de él?
Aún no podemos dar un veredicto definitivo. Por ahora, todo parece ir bien, y teniendo en cuenta la disparidad de Titus en sus juegos (de Xena Warrior Princess a Superman), será mejor esperar.

Hercules The Legendary Journeys

Un héroe de leyenda.



LA FICHA

HERCULES

DE:	Titus
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:
Fin septiembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Aprovechando el éxito de *Xena* y de la serie, *Hercules: the Legendary Journeys* sigue los pasos de nuestro héroe y sus camaradas –Iolaus y Serena, la Cierva Dorada– mientras van en busca de hechizos que puedan contrarrestar los maleficios de Ares contra el padre de Hércules, nada menos que el mismísimo Zeus.

Controlarás a cada uno de los tres protagonistas, quienes, como manda la tradición videojueguil, gozan de habilidades diferentes. Hércules posee la fortaleza, Iolaus es ágil y Serena diestra con el arco. Los tres se verán las caras con jefes enormes que, si en algo se parecen a la serie televisiva, es por ser verdaderos titanes. Tanto el ingenio como la técnica de machacar botones frenéticamente servirán para completar el juego.

Cabe añadir que *Hercules* es un juego de lucha en 3D con elementos de RPG, que podría, incluso, acabar siendo un poco como *Zelda*. Los puzzles también tienen un papel muy destacado, aunque hay indicios de que no serán muy difíciles y de que van a consistir en recoger objetos y cosas por el estilo. La aventura transcurre por 12 mundos diferentes y no parece estar del todo mal. Sin embargo, hemos visto a Hércules en acción y las animaciones no es que fuesen muy brillantes que digamos. Al menos, será mejor que Superman.



Dos heroicos luchadores han dejado K.O. a Hércules.

Un nivel helado muy resbaladizo. Bueno, ¿y por qué no?

¿Es el típico juego consistente en dispararsa sin cesar?
Así es. Por suerte, Sammy ha incorporado una opción con la cual, manteniendo el botón de disparo pulsado, puedes apuntar a varios objetivos y destruirlos mediante misiles dirigidos al soltar el botón. Un favor para nuestros pulgares. ¿Cuándo podremos jugar con él? El juego se presentará en noviembre, por lo que seguramente llegará aquí el próximo año.

Viewpoint 2064

Regresa al futuro con este shooter retro.



LA FICHA

VIEWPOINT 2064

DE:	Sammy
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Siguiendo la estela de juegos como *Space Invaders*, Sammy se ha puesto, de nuevo, manos a la obra en el desarrollo de *Viewpoint*. Y decimos de nuevo porque este juego ya fue presentado hace un año, y llevaba ese tiempo hibernando.

Como en el caso de *Space Invaders*, se trata de una reconversión de una recreativa clásica en la que controlas una nave, con una serie de movimientos muy limitados, con la misión de destruir a todas las miles de navecitas que pasan ante tu punto de mira.

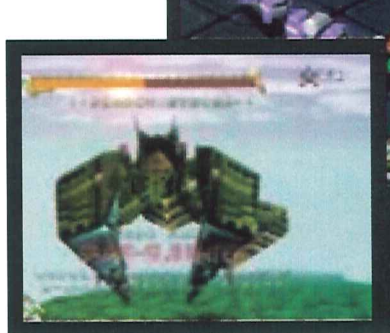
A diferencia de *Space Invaders*, sin embargo, parece que esta conversión aportará diferencias muy sustanciales con respecto al original. De esta forma, el juego será plenamente en 3D (no sólo los fondos), se añadirán más cámaras y algunas opciones nuevas. Aparte de esto, el juego mantiene la esencia de la recreativa y se ha prestado mucha atención a la hora de reproducir los jefes de nivel, uno de los puntos fuertes del arcade original.

Por lo que hemos visto hasta ahora, el juego no hará que te tires de los pelos, pero será una buena oportunidad de revisitar un clásico reconvertido con mucho gusto.



Ésta es la nueva versión. El juego ha ganado mucho gráficamente.

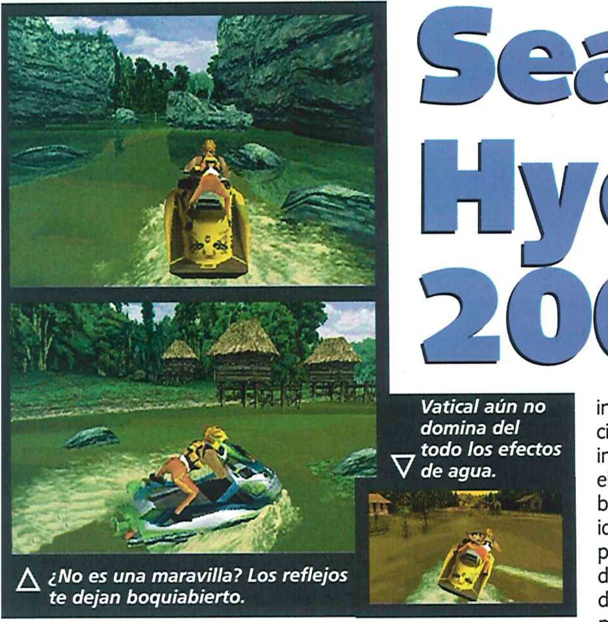
Éste es el aspecto del juego original.



Los jefes son espectaculares.

Seadoo Hydrocross 2001

Refréscate con estas imágenes.



Vatical aún no domina del todo los efectos de agua.

¿No es una maravilla? Los reflejos te dejan boquiabierto.

Primero Midway intentó igualar el poderío de *Wave Race 64* con *Hydro Thunder*, y ahora un valiente desarrollador quiere desbancar al juego de carreras, casi perfecto, de Nintendo. Vatical parece dispuesto a superar la prueba de fuego con este prometedor juego de motos acuáticas.

Sólo se podía recorrer una pista en la precoz versión que jugamos durante la feria E3, pero ya entonces se intuía que este juego iba a tener garra. Los circuitos son despampanantes: piensa en las impresionantes imágenes que aparecían en el nivel Drake Lake de *Wave Race* cuando la bruma empezaba a disiparse y te harás una idea de las preciosas vistas de *Seadoo*. Los paisajes que bordean los circuitos incluyen desde exuberantes selvas a cabañas diminutas construidas sobre pilotes de madera, y todo –incluso las rocas que abarrotan los recorridos– se refleja con absoluta claridad en la superficie del agua.

Como en *Wave Race*, hay rampas situadas muy convenientemente para que tu piloto tenga la oportunidad de exhibirse con volteretas y piruetas en pleno aire, y seguro que dispondrás de un circuito de acrobacias en el que poder practicar. Aún no hay fecha de lanzamiento fijada, pero de aquí a uno o dos meses tendremos más noticias para ti.

LA FICHA

SEADOO HYDROCROSS 2001	
DE:	Vatical
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

¿Qué ofrece *Seadoo*?
Ocho modelos diferentes de motos, con lo que dobla la oferta de Wave Race, y el mismo número de personajes. Seadoo también tiene más circuitos que el juego de motos acuáticas de Nintendo: diez en total.



¿Qué podemos esperar?
"Elementos interactivos en los circuitos", según nos han dicho (a ver si se referirán a objetos sumergidos que enviarán la moto acuática al quinto pino). Atajos "a punta pala" y áreas ocultas.

¿Y el multijugador?
Aún no estaba del todo acabado, pero Vatical prometió que sería nítido y con carreras para cuatro a pantalla partida. Si el multijugador funciona, podría ganar la batalla al modo para dos jugadores de Wave Race.

Cruis'n Exotica

Llegan los dobles sentidos...

No es uno de los nuevos y "maduros" títulos de Nintendo, sino la continuación de los modestos *Cruis'n USA* y *Cruis'n World*. Éstos eran juegos de carreras arcade recalcitrantes y muy poco realistas, ¿qué ha cambiado?



Con el fabuloso Rush 2049 en el horizonte, el tercer Cruis'n tendrá que ser muy bueno para estar a la altura.

Supuestamente, los creadores del juego, Midway, han recorrido los cuatro puntos cardinales en busca de localizaciones en las que poder conducir a velocidades más allá de lo humanamente posibles. Aquí te presentan "La ciudad perdida de Atlantis" y "el planeta Marte" y tienen mejor aspecto que las anteriores encarnaciones, gracias a "la tecnología punta del mapeado".

Los *Cruis'n* previos pecaban de una característica no muy honrosa: había muchísima niebla. En esta entrega continúa aún presente, aunque en menor medida. Hemos visto dinosaurios que se movían por los fondos, bestias subacuáticas asquerosas que iban dando bandazos y ballenas asesinas que saltaban por encima de las carreteras a nuestro paso.

Todo muy bonito, pues, pero este juego corre el riesgo de convertirse en un repetitivo viaje a toda pastilla y nada más, sin el manejo ni la facilidad que hicieron de *Episode 1: Racer* un éxito. Esperemos que Midway haya aprendido algo de sus propios errores para que esta vez pueda ofrecernos una experiencia arcade divertida y desafiante.

Otro juego de carreras repleto de ciudades de neón. Cruis'n es más bonito que muchos otros.

LA FICHA

CRUIS'N EXOTICA	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADOR:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

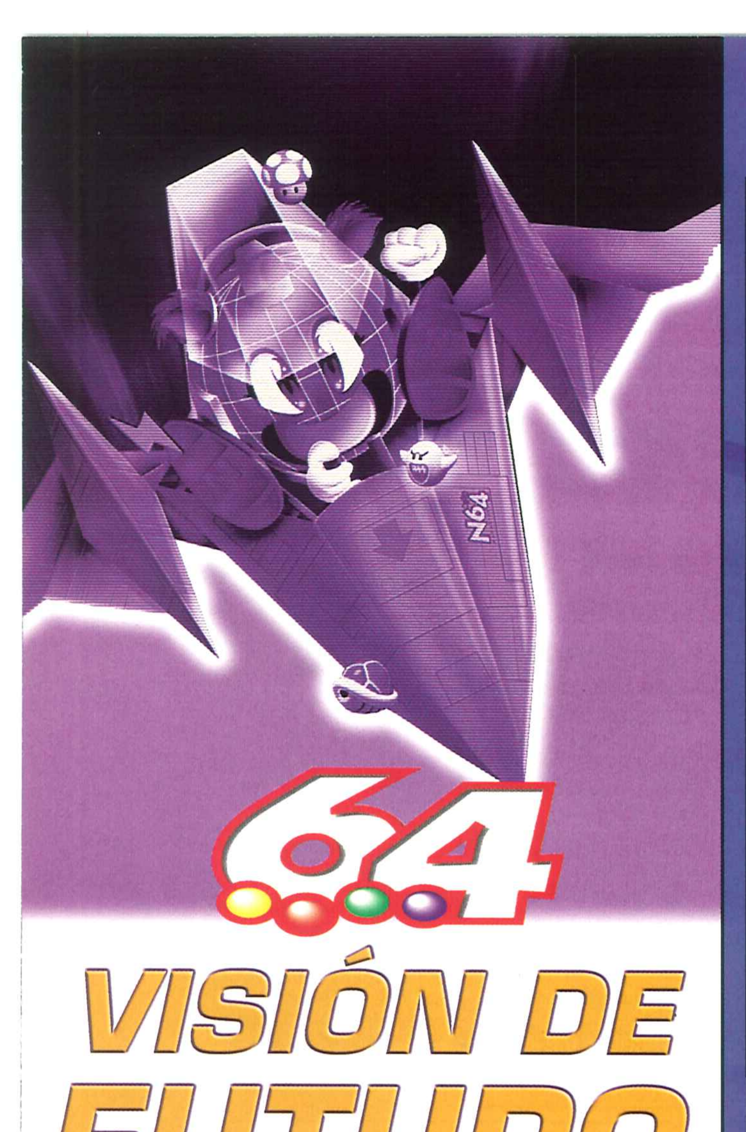
PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Había unos encantadores bebés en el primer juego. ¿Saldrán en éste?
Muy probablemente. Aunque no podrás casi chocar con ellos como podías hacerlo en USA. En general, será todo muy similar, aunque puede que incluso haya más destrozos que nunca. Las localizaciones que hemos descrito, así como las bestias acuáticas pueden proporcionar un buen entretenimiento...

¿Algo más?
Hay toda una serie de opciones ajustables, completamente nuevas, que te permitirán personalizar al piloto y su vehículo. Parece que habrá tanta atención al detalle como en WWF, por lo que podrás cambiar hasta la pintura y el diseño de la matrícula.

¿Qué nos podéis contar del manejo?
Las dos anteriores entregas se vendieron muy bien, por lo que no creemos que Midway vaya a hacer muchos retoques. Seguramente va a ser difícil.

GO! GO!



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

ISS 2000 — 16

¡Revelamos todo sobre su faceta de RPG!

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

GO! GO!





Pero bueno, ¿no sabes que fuerte es quien domina sus pasiones?

Gracias a esa flecha puedes colocar el esférico donde te plazca.

El público se lo pasa en grande con las celebraciones.

Puedes establecer el grado de habilidad de los porteros.

El modo de rol es bastante complicado.

Chico, te estás jugando la tarjeta amarilla.

Esas piernas tan separadas son un túnel ideal.

No creas que marcar un penalti es coser y cantar.

En el número 26 de nuestra revista dedicamos una Investigación Especial a las excelencias de *ISS Millenium*, y estamos encantados de anunciar que el devenir de semejante proyecto sigue su curso con normalidad.

Ha cambiado de nombre, eso sí, y la coletilla del Millenium se ha cambiado por un práctico y manido 2000. Además, el modo Carrera ya se ha incorporado y funciona a las mil maravillas: prepárate para alucinar con los progresos de ese jugador desconocido que, gracias a tu intervención, pasará de chupar banquillo en un equipo de tercera regional a beber las mieles del triunfo en los más prestigiosos torneos internacionales. El camino no será fácil, ya que deberás dominar el esférico como un virtuoso carioca, gozar de la fortaleza física de un central alemán, y mantener la cabeza fría en todo momento como un ariete azzurro. Cualquier decisión que tomes afectará a tu rendimiento; si no haces más que entrenar, acabarás extenuado y sin amigos. Si te limitas a coquetear con las chicas, como hicimos nosotros, tu rutilante porvenir será flor de un día.

A pesar de todo, no creas que la incursión de este modo va afectar negativamente a la experiencia sobre el terreno de juego. ISS sigue siendo el simulador futbolero por excelencia, incluso aunque siga careciendo del lujo que supone una licencia.

El motor es el mismo que utilizaron en Japón para *J-League Perfect Striker 2*, si bien se han incorporado algunas animaciones y maniobras nuevas. El modo opcional en alta resolución está muy bien, pero desde la última vez que lo estudiamos apenas sí ha mejorado, por lo que no resulta muy recomendable si lo que buscas

LA FICHA

ISS 2000

DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





Las animaciones de las celebraciones son de lo más entretenidas.

Llega el momento de la verdad. Toda la temporada puede irse al traste en 90 minutos.

Tienes todo el espacio del mundo por delante. Aprovéchalo.

«Vaya, creo que se me ha desatado el nudo de los cordones.»

Si no bailaran tanto, quizá los escoceses harían algo grande algún día.

La interfaz de los saques de esquina permite un manejo muy sencillo. No es realista, pero te permite marcar unos goles de aúpa.

Aquí tenemos a los máximos goleadores del partido. Se han asegurado la titularidad para el próximo encuentro.

ISS 200

¿Un juego de rol en calzón corto?

es jugabilidad de la mejor calidad. Sin embargo, los jugadores se reconocen a la primera, y la animación en baja resolución es excelente. Como siempre, los estadios de ficción que se han creado son estupendos.

Se incluyen todos los modos de competición de los juegos anteriores, por lo que su durabilidad está más que asegurada. Sin embargo, el Modo Carrera será el que te enganche durante más tiempo, ya que te obliga a dosificar con equilibrio los entrenamientos durante muchas jornadas si quieres alcanzar el éxito final. Abundan los textos, que varían dependiendo de la nacionalidad de tu pupilo y, de momento, hemos sido testigos de finales buenos y malos.

Cabe destacar también que no jugarás demasiado a fútbol real durante cada "carrera", ya que pasarás la mayor parte del tiempo entrenando y viendo partidos. Con el paso de los años virtuales, tendrán lugar multitud de acontecimientos, como tu incorporación a la selección y algún que otro asuntillo turbio que salpicará a un compañero de equipo y que aparecerá publicado en una revista para "adultos".

Los elementos de rol se suceden, y dispondrás de un buen puñado de estadísticas que deberás desarrollar y equilibrar. Cualquier decisión afectará a tu rendimiento, ya sea a la hora de disparar a puerta, o en tus relaciones con el segundo entrenador. Tampoco faltarán los consejos de todo tipo. El texto que hemos visto hasta la fecha es, en ocasiones, cuando menos curioso, si bien te permite siempre sonsacar alguna enseñanza. A medida que avance el tiempo, la proporción fútbol-diálogos debería aumentar, ya que de lo contrario el juego correría el riesgo de estancarse y convertirse en una simple parodia sin demasiado sentido.

Entrenamientos, estadios especiales, Eurocopa, Copa Internacional, Liga Mundial, Penaltis, Partido de Pretemporada, un Modo Carrera... ¿Qué más se le puede pedir al ISS de nueva generación. Sin lugar a dudas, tenemos fútbol del bueno para rato.

CONTINUARÁ... Antes de su lanzamiento, analizaremos con detenimiento las excelencias de *ISS 2000*.

Estoy seguro de que Tikishi va a caerse de esas cuerdas tarde o temprano y, entonces, rodarán cabezas.

Si crees que lo está acunando para ponerlo a dormir, mejor decídete por un título de Disney.

El camino hacia el ring es largo y solitario. Si exceptuamos a los miles de chillones seguidores, claro está.

Un codazo certero podría transformar a ese gigantón en un corderito.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

WWF NO

¿Te imaginas de qué va el rollo?

LA FICHA

WWF NO MERCY	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE	Noviembre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Puede que a más de uno le repatee el estómago, pero el wrestling es cada vez más popular. A pesar de no gozar de una presencia importante en las televisiones de nuestro país, el mercado consolero no para de bombardear con continuas actualizaciones que mantienen al tanto a los incondicionales.

Los de THQ deben de estar frotándose las manos con delectación tras birlar la licencia de la WWF a la todopoderosa Acclaim justo antes del suculento periodo navideño. En el entorno de la N64, los juegos de la WWF siempre se venden como rosquillas, llegando incluso a alcanzar resultados sorprendentes, como es el caso de *WWF Wrestlemania*, que, a pesar de llevar bastante tiempo en el mercado, sigue apalancado entre los títulos preferidos por el gran público.

Ahora, los responsables de Wrestlemania vuelven a la carga con una nueva hornada de agarres y vapuleos, actualizada, revisada, mejorada y aderezada con los mejores luchadores que pueblan las listas de la WWF. Entre las deliciosas promesas tenemos a más de 80 superestrellas, gráficos mejorados, un modo de edición de luchadores perfeccionado e incluso un enlace mediante Transfer Pak con la versión para Game Boy. No sabemos si será verdad pero, ¿quién es el guapo que osa discutir con un tipo como The Rock?

Las investigaciones especiales de Magazine 64 pueden llevarnos allende los mares. Esta vez, pasamos del Concorde y volamos en chárter a la sede de THQ, en California.





EL CLUB DE LA LUCHA

Cualquier movimiento de lucha que hayas visto en la tele podrás revivirlo en tus manos gracias a *WWF No Mercy*.

¡PUÑETAZO!

Pulsa B y el jeto del contrario gozará del favor de tus nudillos. Un puñetazo a tiempo es capaz de hacer tambalear al rival, con lo que puedes continuar con golpes más contundentes.



¡AGARRE!

Si os fundís en un abrazo, estarás a un paso de los movimientos más alucinantes de *WWF No Mercy*: proyecciones sobre el hombro, molinillos de cabeza y escozores chinos.



¡PROVOCACIÓN!

Retuerce el stick analógico y tu luchador hará aspavientos con brazos y piernas, aumentando de paso su energía. Sin embargo, si te pasas perderás el favor del público.



¡DE DOS EN DOS!

Con la ayuda de otro colega puedes doblar el daño. Agarra al rival mientras el otro lo patea, o bien unid esfuerzos para desencajarle las piernas y enviarlo a la enfermería.



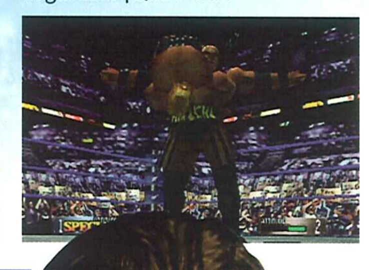
¡INMOVILIZACIONES!

Las inmovilizaciones de *No Mercy* te permiten doblar las piernas y partir el espinazo del contrario, pero para llevarlas a cabo, su medidor de actitud debe ser tan nimio como el revoloteo de una mariposa.



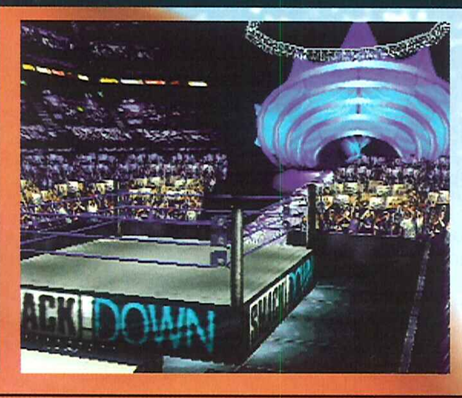
¡ESPECIAL!

Si tu contador de actitud está a tope y muestra el mensaje "Special!", retuerce el stick cuando agarres al rival y ejecutarás un movimiento especial rayano en la ilegalidad. ¡Qué dolor!

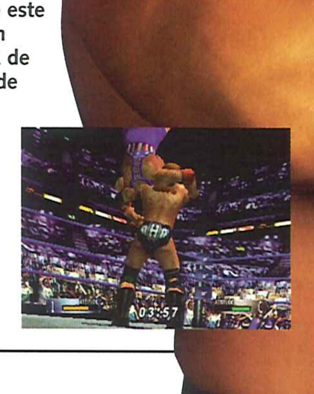


MERCY

ESTADIOS DE LUJO



Un simple vistazo a *WWF No Mercy* basta para percatarse de la novedad más impresionante de este juego. Los nuevos estadios son una pasada, con techos imponentes que cuelgan sobre la cabeza de los luchadores, torres enormes, megapantallas de vídeo, y luces cegadoras que llenan de color las espectaculares subidas al ring de las masas de músculos con leotardos. Los espectadores conforman la misma audiencia que en *WWF Wrestlemania* (algunos ondean pancartas con mensajes que van desde lo más soez a lo más original), pero gracias al mastodóntico tamaño del estadio, la cantidad de aficionados a cada evento por fin se acerca a lo que es de esperar en un show de la *WWF* de la vida real.





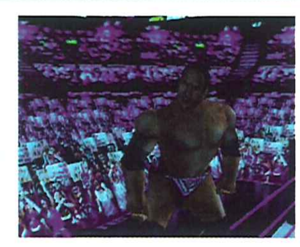
BONITA ACTITUD
Al igual que *Wrestlemania* y *WWC/NWO Revenge*, *No Mercy* presenta el "Contador de Actitud" patentado por THQ. Cuanto mejor sea tu actuación (tanto por tu destreza en la lucha como por tus provocaciones al público), más se ampliará y relucirá tu barra. Si la mantienes a tope será más de difícil que te inmovilicen, y quizá consigas hacerte con los ansiados trofeos.

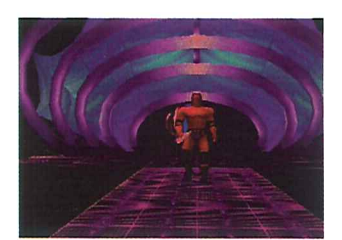
¡ESTO SÍ SON ENTRADAS!

No hay un solo luchador de la *WWF* que no disfrute como un niño poniendo en pie al público con una entrada apoteósica.

THE ROCK

Con esas cejas que le han hecho famoso, The Rock se prepara para recibir una ovación ensordecedora; se coloca sobre el poste del rincón y blande sus puños de forma desafiadora. Sin duda, es el preferido por el gran público.





HHH

Con semejantes pectorales, no es de extrañar que HHH necesite cascarse una botellita de agua nada más entrar al estadio. Lástima que Triple H se deshaga de un arma potencial antes de subir al cuadrilátero.

RIKISHI PHATU

Esta obesa mole descerebrada es un bailarín de primera. Por eso, resulta de lo más desalentador comprobar que en su camino hacia el ring, el imponente samoano se limita a avanzar con los brazos en cruz.



KURT ANGLE

El auténtico atleta de la WWF se marca un bailoteo en su entrada al estadio. El fondo azul va de perlas para este almibarado personaje, ya que el rojo denotaría una personalidad maligna poco apropiada para este patriota.



Cuatro luchadores sobre la lona. Caos absoluto.

No están bailando La Bomba. Se están atizando de lo lindo.

"¡A que no me pillas, cara de papilla!"

A QUE NO ME DAS CON ESO



Si te place, baja del ring y machaca el cerebelo del rival con un bate de béisbol hasta que acabes con las pocas neuronas que le queden.

Muchos de los mejores y más hilarantes momentos de *WWF No Mercy* son cortesía de la extensa gama de armas que el enloquecido público tendrá a bien prestarte en cuanto decidas bajar del cuadrilátero. Hemos visto saltar más de un ojo con sillas, botellas, papeleras, bates de béisbol, gigantescas espadas doradas y otros mamotretos, e incluso algún luchador se sube sobre la lona para dar su merecido al atónito rival. Si mantienes pulsado B ejecutarás un tremendo testarazo (alucinarás cuando compruebes que puedes aplastar el cráneo del contrario con una descomunal escalera de mano), y, por fin, las armas no desaparecen de forma misteriosa cuando caen al suelo. Sin embargo, debes andarte con ojito, ya que los púgiles más avispados pueden birlarte el arma en uno de los múltiples agarres que se producen en cada pelea.





DE PODER A PODER

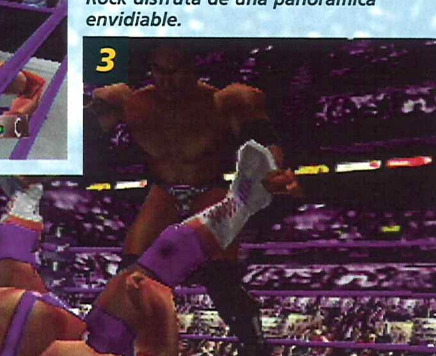
Disfrutemos paso a paso de una pelea entre The Rock y Kurt Angle, para apreciar con detalle el frenético ritmo de *WWF No Mercy*.

1 La pelea empieza con el típico toma y daca de contacto, para medir diferencias. Pero un segundo más tarde...



2 The Rock impulsa su contador de actitud retorciendo el brazo de Kurt hasta el límite de sus articulaciones.

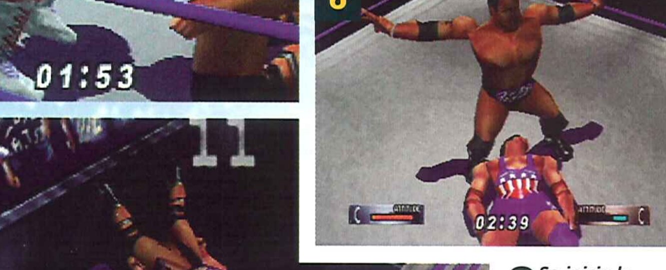
3 Un poquito de presión sobre las ingles de Kurt, y el bueno de The Rock disfruta de una panorámica envidiable.





4 Kurt intenta zafarse con un rápido movimiento digno del mejor karateka, y castiga el hombro de The Rock en el momento crucial...





5 ... pero The Rock le calienta la entrepierna mientras intenta incorporarse. ¡Tortilla al canto!

6 Angle yace sobre la lona, y The Rock se dedica a hacer posturitas para meterse al público en el bolsillo...

7 ... momento que aprovecha su rival para recuperarse y sacarlo del ring con una proyección.





8 Se inicia la cuenta por estar fuera del cuadrilátero, y Kurt intenta una inmovilización peligrosa al lado del público que le sale rana.



9 Sin embargo, de vuelta en el ring, Angle consigue lanzar a The Rock contra las cuerdas y patearlo a placer.

10 The Rock pierde todo el fuelle, y Angle se le tira encima para la fatídica cuenta atrás. Tres segundos después, la gloria es suya.



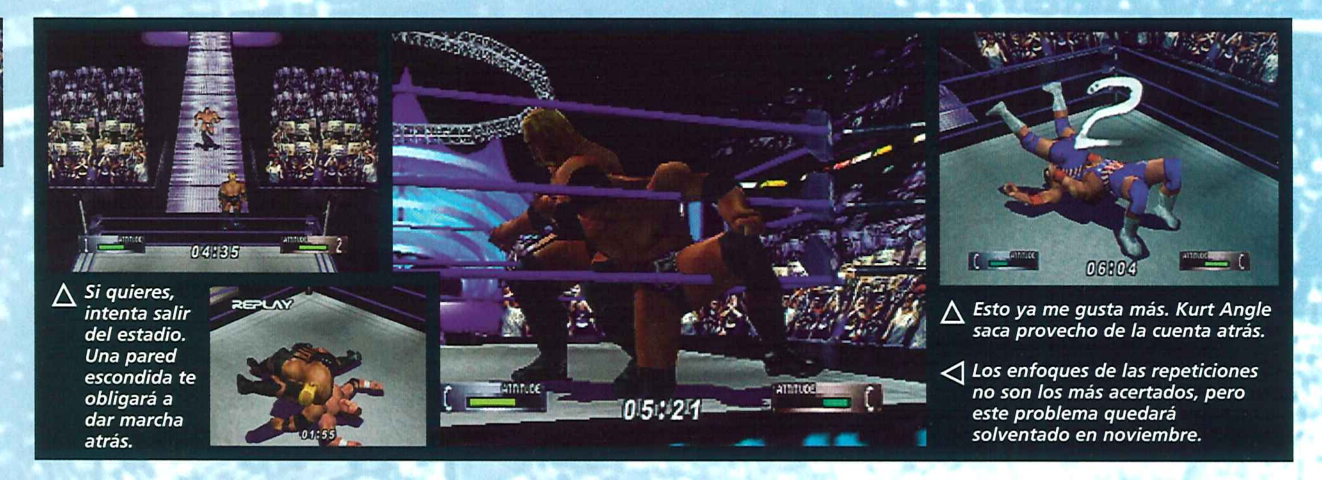
SANGRE DE HORCHATA

Poco imaginábamos cuando describíamos los chorros de sangre en nuestros análisis de *WWF Wrestlemania* que, en la versión europea, el preciado líquido de la vida desaparecería por completo para no herir la sensibilidad de los tiernos alemanes. Así pues, que quede claro: esta captura es de la versión americana de *WWF No Mercy*. En la española, no habrá ni una sola gota de sangre. ¡Qué se le va a hacer!





EL ARBI ESTÁ CIEGO
El modo Guest Referee (Árbitro Invitado), en el que un tercer luchador se encarga de controlar los noqueos, las salidas del ring e incluso las proyecciones, nos ha dejado patidifusos. Un árbitro humano suele hacerlo bien; cabrea a los luchadores al negarse a contar, o bien pasa de dar avisos vitales, pero un juez controlado por el ordenador lo único que hace es irrumpir en el ring y liarse a mamporros contra todo aquél que ose moverse. Al menos, suponemos que es imparcial.



△ Si quieres, intenta salir del estadio. Una pared escondida te obligará a dar marcha atrás.

△ Esto ya me gusta más. Kurt Angle saca provecho de la cuenta atrás.

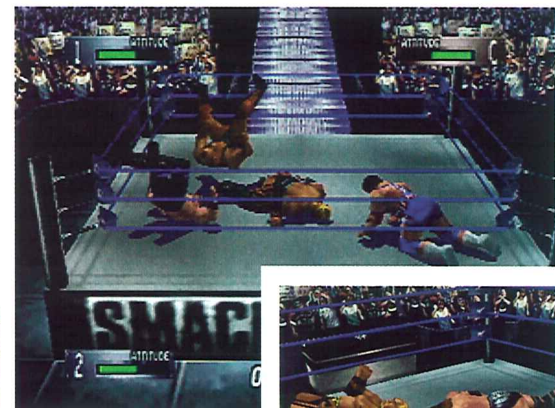
◁ Los enfoques de las repeticiones no son los más acertados, pero este problema quedará solventado en noviembre.

¡BONITO ES!

La versión de *WWF No Mercy* a la que logramos echar el guante no es que fuera muy generosa en cuanto al número de luchadores en oferta, pero los pocos que vimos demostraban a la perfección el sumo cuidado que se ha prestado a su realización. El mapeado de texturas de los cuerpos es irreprochable, con lo que se han podido crear pectorales abultados, brazos bien torneados y nalgas prietas y robustas, y los rostros son de una autenticidad que quita el hipo; por ejemplo, las cejas oscilantes a lo Roger Moore de The Rock son una auténtica pasada. Como no podía ser menos, también gozarás de un modo para crear a tus propios luchadores desde cero, con un abanico de opciones más abultado que el de *Wrestlemania*, que se quedó un pelín corto en este sentido. ¡Genial!







△ ¿Esto es lucha americana o danza moderna? Con estos tíos nunca se sabe.

No te equivoques. *WWF No Mercy* no está hecho para los apáticos. Para tratarse de un juego que toma como base un deporte tan coreografiado y estudiado que el contacto físico real apenas existe, el nuevo machacahuesos de THQ es de un salvajismo sorprendente. Y si no, a ver cómo se te queda el cuerpo cuando veas a un tipo de 160 kilos al que le tiemblan las piernas como flanes después de ser objeto de un súplex, unos cuantos puñetazos en el bazo, un par de piquetes de ojos, y algún que otro retorcimiento de brazo derecho.

Supongo que esta noticia te llenará de gozo. No obstante, la extrema brutalidad no es el único atractivo que llama la atención de *No Mercy*. Gracias a los mejores gráficos que se ven el mercado desde Wrestlemania, al mogollón de estadios, a las entradas con la musiquita correspondiente calcaditas a las que puedes disfrutar por la tele, y a unas superfiguras tan auténticas como las del mundo real, ya sea al caminar, al correr, al lanzarse desde la cuerdas, al saltar al ring, o al chillar de dolor cuando le crujen todas las cervicales mientras el rival de turno intenta arrancarles el cuello, WWF No Mercy es, sin lugar a dudas, el juego de lucha americana más alucinante que ha pisado jamás el entorno de la N64.

Los gráficos del juego son increíbles. El aspecto "elástico" de los luchadores de *WWF Wrestlemania* se ha reemplazado por unos personajes cuyos cuerpos de ensueño marcan cada músculo en tensión, cada tendón al límite, e incluso cada expresión de dolor o violencia en sus terribles rostros. La animación es el no va más: los luchadores agarran las cuerdas mientras se encaraman al poste del rincón, ladean la cara con violencia cuando les golpean la cabeza, hinchan el pecho para repeler ataques y, a la más mínima oportunidad, empiezan a pavonearse de ese modo que tanto gusta a los espectadores.



Las entradas tienen una musiquita calcadita a la que puedes disfrutar por la tele.



SIN PIEDAD

Los movimientos más dolorosos que puedes llevar a cabo en *WWF No Mercy*.

MACHACACRÁNEOS

Ideal cuando tienes al contrario arrodillado clamando perdón. Junta tus manos con fuerza, elévalas sobre el trono, y sacude el puñetazo a dos manos más rotundo que seas capaz sobre la cocorota del desdichado. Eso duele.



UNA CARA NUEVA

Sencillo pero muy efectivo. Espera a que el rival caiga boca arriba, agárrale la cabeza con la mano izquierda y golpéale en la cara con la derecha. Una y otra vez, hasta que te canses.



REVIENTA COLUMNAS

Necesitarás mucha fuerza en los brazos, pero el resultado es efectivo. Eleva al rival sobre tu cintura y, a continuación, déjalo caer con toda la mala baba del mundo sobre tu rodilla doblada.



CIAO, FRENESÍ

La especialidad de Tazz. Lanza el rival contra las cuerdas y, cuando rebote, aséstale una patada contundente allá donde más duele. Se acabaron sus noches de desenfreno.



QUEBRANTACUELLOS

El Movimiento Especial puede hacer que una pelea acabe antes de tiempo. Levanta a tu rival y colócalo boca a bajo. A continuación, machácale la cabeza.



NO SIENTO LAS PIERNAS

Es como un ejercicio de calentamiento futurista. Siéntate sobre la espalda del contrario, de cara a sus pies, y tira hacia sus piernas. Sus músculos no serán capaces de soportar la tensión.



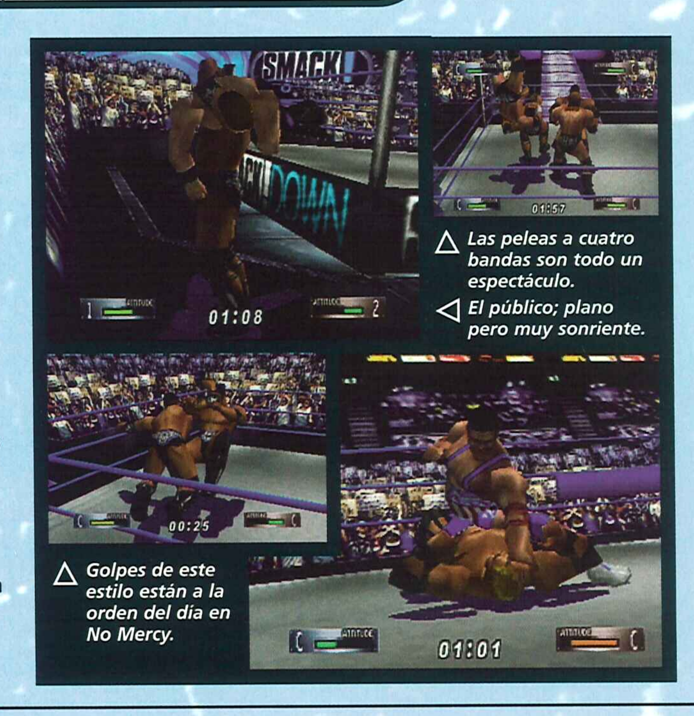


REPÍTEMELO
Una opción estupenda, herencia directa de *Wrestlemania*, es la de repetición que se activa de forma automática tras un movimiento destacado. Los enfoques de cámara se suceden con rapidez para ofrecer en todo momento la mejor visión de la acción, y la transición de vuelta a la acción es rápida y sin complicaciones. Estupendo.

La apuesta por la variedad no se acaba con el elenco de luchadores (unos 80 en total), o con el número de movimientos (se estima que más de mil). El menú principal de *No Mercy* destaca por la ingente cantidad de modos de juego, entre los que destaca una opción de pay per view personalizable que te permite recrear campeonatos clásicos, emular futuras competiciones, o crear las tuyas propias, e incluso una "pelea escalera", en la que hasta cuatro jugadores pelean por hacerse con una escalera de mano para poder subir hasta cualquiera de los premios que cuelgan de las vigas. La oferta es de armas tomar: los campeonatos tradiciones, peleas enjauladas, los típicos enfrentamientos Royal Rumble y King of the Ring, además de un completísimo Modo carrera que ofrece peleas antiguas y la posibilidad de llevar los cinturones de campeón en futuros encuentros. De hecho, no verás nada por la tele que no puedas disfrutar en *WWF No Mercy*.

Y por si todo esto fuera poco, *No Mercy* es el primer juego no lanzado por Rare o Nintendo que hace uso de los servicios del Transfer Pak. Si vapuleas a las estrellas de la WWF hasta dejarlas para el arrastre en la versión del juego para Game Boy Color de pronta aparición, conseguirás puntos que podrás intercambiar por ítems y armas en los Grandes Almacenes del título para N64. Además, seguro que también podrás acceder a un montón de luchadores secretos en el *No Mercy* para N64 cuando hayas superado ciertas pruebas en la Game Boy. ¡Material de primera!

Con todo esto, además de con un completo modo para crear a tu propio luchador, que en esta ocasión te brindará la oportunidad de mezclar y jugar a tu antojo con los rasgos faciales de las súperestrellas de la N64, tan sólo faltan unos pocos meses para que nuestra estimada consola goce del más fabuloso muestrario de masas de músculos sudorosas. Como diría el mismísimo Rock; en noviembre THQ pondrá las cosas en su sitio, y vapuleará a conciencia los traseros de la competencia sin mostrar el más mínimo atisbo de piedad. Encantador.



△ *Las peleas a cuatro bandas son todo un espectáculo.*

◁ *El público; plano pero muy sonriente.*

△ *Golpes de este estilo están a la orden del día en No Mercy.*

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabulosos, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.



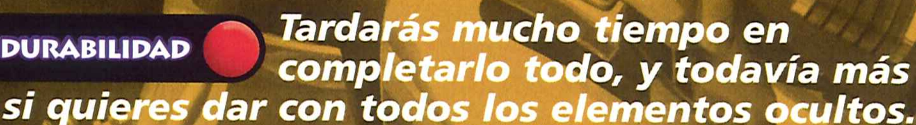

Perfect Dark

De: Rare **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

La agente especial Joanna Dark ha tenido que trabajar duro para llegar donde está. Antes de embarcarse en la gran aventura que le ofreció la N64, se entrenó día y noche para ser la mejor. Tuvo que disparar a miles de blancos de papel y pelear contra un sinfín de sparrings hasta obtener legalmente su licencia para matar.

Esta extraordinaria aventura de Game Boy nos relata la historia de la prueba final de su entrenamiento y su primera misión, finalizando justo antes de que empiece la versión de la N64. Los primeros momentos del juego te informan de las técnicas básicas que se requieren para ser un agente efectivo, tales como el sigilo, el tiro al blanco y la memorización de secuencias de luces de color. Una vez has completado la parte fácil, debes aventurarte en la jungla, donde el malvado Mink Hunter controla una fábrica ilegal de cyborgs. La parte del entrenamiento se hace un poco pesada, pero es cuando te encuentras de lleno en esa primera misión que el juego despega. La clave del éxito de *Perfect Dark* está en su variada jugabilidad. Desde conducir un camión hasta luchar contra jefes de nivel y disparar a enemigos de todas las formas imaginables. La parte central del juego presenta a una Joanna muy bien animada que avanza al estilo *Metal Gear*, eliminando guardas y utilizando todas y cada una de las artimañas de los espías para desbaratar los planes de Mink. Ser sigiloso es muy importante: recuerda que los guardas pueden oírte en cualquier momento. Pero al igual que en la versión para N64, se pone mucho más énfasis en eliminar a los enemigos que en el juego de Konami.

Cuando eliminas a un vigilante, puedes registrarle en busca de munición, salud o armas; todo un detalle. Los cuerpos permanecen donde los abatiste, pero la sangre que salpica las paredes desaparece. Resulta un tanto extraño que los vigilantes sorteen sin inmutarse los cuerpos de sus compañeros caídos. Parece que los chicos de Mink son bastante insensibles.



DURABILIDAD *Tardarás mucho tiempo en completarlo todo, y todavía más si quieres dar con todos los elementos ocultos.*

Entre tanta exploración hallarás una excelente selección de subjuegos; una vez abres uno, ya puedes acceder a él desde el menú principal siempre que quieras. Nuestro favorito, por ahora, es el juego de conducción al estilo Spy Hunter, pues resulta muy distendido después de tu jornada laboral en la jungla...

Este cartucho de Perfect Dark rebosa material de primera. Incorpora Rumble Pak, montones de diálogos (entre los que se incluyen las últimas palabras de los guardas agonizantes), transmisión de datos vía infrarrojos, imágenes ocultas para la Game Boy Printer, personajes secretos, arenas multijugador y mucho, mucho más. Todo esto ha sido embutido en un cartucho Nintendo para GB. Una pasada, aunque a la hora de hablar de sigilo y cautela no podemos referirnos a otro juego que no sea *Metal Gear Solid*.

Pero dejando a un lado esto, se trata de uno de los juegos para Game Boy más desafiantes, lo cual es excelente para prolongar la durabilidad del cartucho. Tardarás mucho tiempo en completarlo todo, y todavía más si quieres dar con todos los elementos ocultos. El modo para dos jugadores es de los mejores que puedes encontrar en una máquina de bolsillo. Si hay algo de lo que lamentarse son los gráficos, en ocasiones tan gruesos que no te dejan ver qué hay delante de tu personaje. Pero bueno, tampoco hay mucho de qué quejarse, en realidad. Es un defecto insignificante en un juego tan brillante. Si ya tienes la versión de *Perfect Dark* para la N64, ésta es la compañera ideal; apta para todos los públicos. Uno de los mejores juegos del año.

5



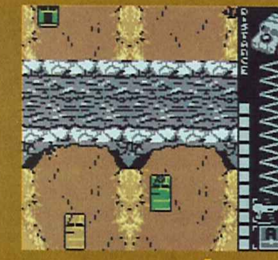
SUBJUEGOS

Echa un vistazo a las cinco primeras secciones bonus que encontrarás. Tras superarlas, puedes repetirlas cuando gustes.



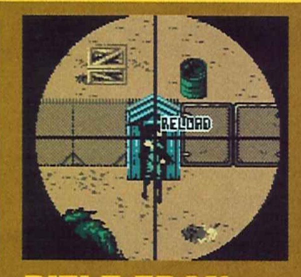
TIRO AL BLANCO

Antes de enfrentarte a gente de verdad, tu puntería debe ser puesta a prueba. Verás cómo se van abriendo puertas, aleatoriamente, con posibles blancos.



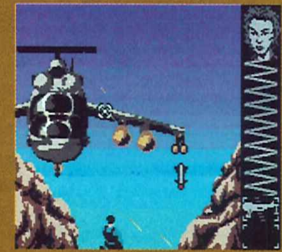
CONDUCCIÓN

Joanna al volante de un vehículo es todo un peligro, no sólo es capaz de empujar otros vehículos hacia precipicios o hasta el fondo del río; también puede dispararles con una ametralladora.



RIFLE FRANCOTIRADOR

Uno de nuestros favoritos. Si disfrutaste con este arma en *GoldenEye* y lo has hecho en *Perfect Dark 64*, este minijuego no te defraudará. Apunta bien cuando no te estén mirando y cárgatelos de uno en uno.



COMBATE A LOS JEFES

La manera de enfrentarse a este helicóptero es. Esquivar los disparos empleando el cursor para apuntar a las zonas vulnerables. Con los otros jefes, funciona la misma táctica.



ASALTO

¿Alguien recuerda Operation Wolf, el clásico juego de pistolas de recreativa? Pues la sección asalto es una versión simplificada del mismo. Los soldados corren hacia ti mientras la pantalla avanza.

MULTIJUGADOR

***Perfect Dark* dispone de un multijugador de primera en su versión para la N64 y, fiel a sus orígenes, la versión para Game Boy no podía ser menos.**

MANO A MANO

Un jugador hace de malo y captura a un rehén. El otro jugador debe intentar rescatar al cautivo indefenso sin que le disparen. Cuidado, porque el rehén puede ser ejecutado.



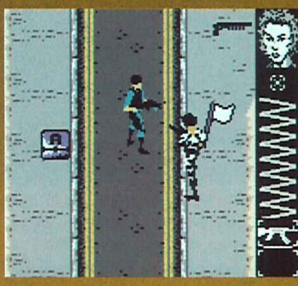
BALÓN ASESINO

El fútbol que se juega en el Instituto Carrington no tiene nada que ver con el deporte del profeta Pelé. Esta versión tiene armas automáticas.



A POR LA BANDERA

Cuando consigues la bandera no puedes utilizar ningún arma, así que te ves obligado a correr como loco para evitar que te vuelen la tapa de los sesos. El jugador que conserve la bandera durante más tiempo, gana.



PERSONAJES

Si triunfas en el modo individual podrás abrir personajes nuevos para los deathmatchs. Parece que todos tienen el mismo nivel de salud (les matas con uno o dos disparos) y puedes intercambiarlos utilizando el puerto de infrarrojos.



Sin censura

A muchos les parece que cargarse todo lo que se mueve es divertido. Ésta es la razón por la que la versión para N64 de *PD* obtuvo en algunos países la etiqueta "mayores de 18 años". Lo que nos sorprende es que esta versión para Game Boy haya pasado inadvertida, puesto que contiene la violencia más explícita vista hasta ahora en un cartucho GB. Sangre, soldados que agonizan, montones de gente muriendo acribillados... y encima hay una escopeta que lanza a los enemigos por los aires del impacto... Se trata del arma más impresionante que una GB ha visto jamás. Vaya con los de Rare, les va lo gore, sin duda alguna.







Echa un vistazo a la imagen de Joanna en la parte superior derecha. ¡Vaya pelos!





Joanna en su lancha, preparada para la acción.

¡CONÉCTAME!

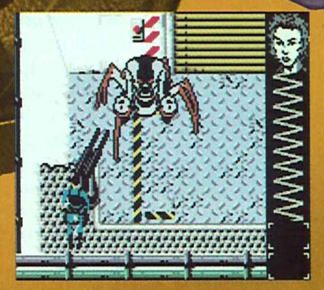
Coloca el cartucho de tu Game Boy en el Transfer Pak, enciende *Perfect Dark* en tu N64 y obtendrás acceso a cuatro trucos (Dispositivo de Invisibilidad, Puños Huracán, R-Tracker y Todas las Armas). De esta forma, si tienes problemas para conseguir los tiempos solicitados para desvelar los trucos (Todas las Armas es complicadillo) no tendrás que suplicar a tu amigo experto en PD que lo haga por ti.

Dos partes de la misma aventura en dos sistemas distintos. ¡Es el futuro, amigo!

Secrets Unlocked

EXTRAS	5/12
RECON PHOTOS	3/12
Multiplayer	
MAPS	4/23
MODES	0/4
CHARACTERS	1/3
EXTRAS	0/6

A medida que desveles secretos, irán apareciendo en el menú principal.



Esta araña-robot es más fácil de vencer que el jefe-helicóptero.

De: Acclaim **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Turok 3: shadow of Oblivion

Turok es ya una institución para los jugadores de Nintendo, y sus títulos para N64 han abierto la puerta a la versión portátil de este cuento de nunca acabar (por fortuna) entre la malvada Amaranthine Accordance y la Solidarity Order. Así que, como era de esperar, la inminente aparición de *Turok 3: Shadow of Oblivion* ha venido con su hermano pequeño para GB, de nuevo a cargo del equipo español Bit Managers y de nuevo lleno de vísceras, chispas y sangre.



Se han mejorado mucho los jefes finales, que en la pasada versión eran muy simples.

El cuarto lanzamiento de *Turok* para la GB supura por todos sus poros el sello de Bit Managers, tan vivo en la memoria de todos los que hayan jugado con la última entrega de la saga, *Turok: Rage Wars*. Todo el aspecto gráfico en general es prácticamente idéntico en cuanto a estilo y decorados, y la interfaz es exactamente la misma. Pero ante la variedad de diseño de niveles presente en *Turok: Rage Wars*, la nueva entrega incorpora una adición especial: ahora Turok puede usar tanques, jeeps o botes en algunos niveles desde los cuales se enfrentará a los chicos malos, también motorizados. Por otro lado, se han mejorado mucho los jefes finales, que en la pasada versión eran muy simples.

Aunque Turok es conocido como un juego decantado hacia la acción pura y dura, con grandes dosis de violencia y armas que producen fuegos de artificio, algunos niveles en *Shadow of Oblivion* requieren que adoptes un paso mesurado; hay sitios donde debes matar con paciencia, con ritmo. Son lugares donde el arrebato acabará contigo y en los que escuchar a tus enemigos y acercarte lentamente para tenerlos a tu alcance antes de que reaccionen es lo más eficaz. Es el caso del nivel de scroll vertical en el que te atacan unas esferas rojas flotantes: si paras en cuanto les ves la sombra y luego te acercas lentamente hasta que saquen sus garras y se hagan vulnerables, acabarás con todas sin que te pase nada malo. También hay niveles donde no hace falta que machaques a todo cristiano, como los de la lancha, donde es más divertido revolotear mientras los cohetes teledirigidos estallan tras de ti y tú buscas la zona marcada con una bandera para desembarcar.

Sin embargo, los niveles de scroll lateral, en los que te atacan por detrás y por delante, son los que te van a pedir toda tu sangre fría y toda tu capacidad de reacción. Tienes que convertirte en una máquina de matar, pero sin dejar de observar los pasadizos para reconocer los lugares donde puedes quedar atrapado, o los sitios desde los cuales puedes disparar al armamento de Amaranthine para cumplir con tu misión.

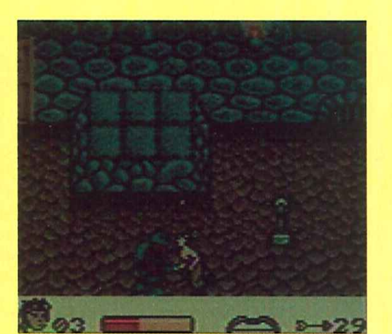
Es recomendable que no olvides tu objetivo en cada misión, por ejemplo, accionar un interruptor, puesto que puede ocurrir que, en medio del cambiante decorado, pases junto al interruptor y no lo veas. Y puestos a dar consejos, te recomendamos que tengas a mano lápiz y papel antes de enfrentarte a los jefes finales, porque la clave aparecerá sólo durante unos segundos, y fácilmente puedes quedarte sin ella.

En resumen, la acción ha vuelto a la GB de la mano de uno de los personajes más famosos de Nintendo, en una aventura que varía poco respecto a las anteriores en el diseño, pero que las mejora en cuanto a jugabilidad y frenesí. ¡Bienvenido de nuevo, Turok!

4



Se nota que los diseñadores de Bit Managers sabían qué habia que mejorar.



En esta versión para GB, Joshua sigue vivo, a diferencia de la nueva entrega para N64.







Para destruir los tanques, lo mejor es avanzar lentamente disparando sin parar, aunque aún no aparezcan en pantalla.



Aunque el sigilo no es lo más importante, hay niveles en los que tendrás que ser silencioso.

¿A PIE O MOTORIZADO?



Una de las principales novedades de *Turok 3* con respecto a sus predecesores es el uso de vehículos en algunas misiones. Éstas tienen un motor suave como la seda y un manejo sencillo, pero son muy fáciles. Aquí te presentamos algunas.

TANQUES

Conduce un tanque por un escenario campestre en el que te enfrentas a otros tanques, algunos más grandes e inmóviles y otros más pequeños y rápidos y que además se confunden con el terreno.

LANCHA

Es un vehículo curioso. Con ella, tendrás que atravesar un lago rodeado de cañones que disparan proyectiles capaces de perseguir al objetivo, pero que por fortuna estallan después de volar un tiempo.



¡A LAS ARMAS!

Como era de esperar, el potente armamento al que Acclaim nos tiene acostumbrados también está presente en *Turok 3: Shadow of Oblivion*. Aunque no hay muchas diferencias respecto a *Rage Wars*, ya no aparece aquella curiosa posibilidad que ofrecía aquél de mejorar las armas mediante un kit de combinación. Sin embargo, esto ha sido sustituido por armas con funciones muy diversas:



EL CUCHILLO

Es de lo más rápido y potente, y no necesita recarga, pero por supuesto no es recomendable para enfrentarse a enemigos armados.



LA PISTOLA



No es tan potente, pero será una de tus preferidas por su rapidez, aunque la munición es más escasa que, por ejemplo, la del arco.



EL ARCO

Es el arma más lenta de todas, porque sólo dispara cuando has soltado el botón. A su favor tiene que encuentras flechas a montones.

OTRAS ARMAS

Las más potentes resultan poco útiles a medida que empiezas a memorizar los sitios donde te encuentras a los enemigos, y tienen muy poca munición, pero todas son estupendas, desde la ametralladora hasta el lanzamisiles.



MISMO NOMBRE, DIFERENTE HISTORIA

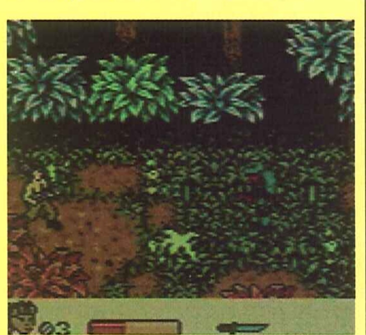
Entre las versiones para N64 y GB de *Turok 3* hay más diferencias aparte del formato. Una de ellas es el argumento principal.

EL HÉROE DE SIEMPRE

Como ya sabrás, en *Turok 3: Shadow of Oblivion* para N64 el personaje principal, Joshua, muere al comienzo del juego y es relevado por sus hermanos. Sin embargo, en la versión de bolsillo, es el mismo Joshua quien sigue atendiendo la llamada de socorro del Solidarity Order.

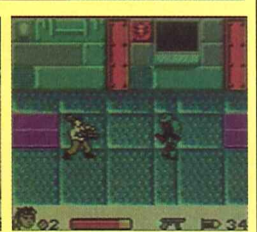
UNA NUEVA MISIÓN

La historia del juego de GB continúa donde se quedó *Turok: Rage Wars* (para GB), introduciendo un tímido giro: "Tras años de guerra entre humanos y Dinosoids, algunos de ellos han decidido que ambas especies pueden vivir en paz. Esto ha provocado una guerra interna entre amigos y enemigos de la humanidad". Y es en este punto donde Turok es llamado de nuevo para salvar la raza humana.









LOS JEFAZOS

Los jefes finales no son realmente un reto, aunque gráficamente sean mucho más originales que los de *Rage Wars*. Uno de ellos, por ejemplo, es un dragón inmenso que persigue a Turok por un lago lleno de piedras. Tu función no es disparar al dragón, sino que debes esquivar las piedras al tiempo que intentas que él se estrelle contra ellas. Es divertidísimo.



planet REVIEW

Roland Garros French Open

De: Virgin **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

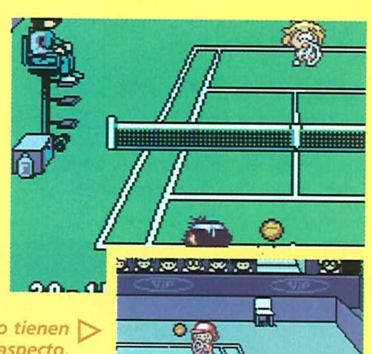
Con Mario Tennis en camino, el resto de simuladores de tenis pueden quedar en segundo plano. Esto es, probablemente, lo que le sucederá a *Roland Garros French Open*, aunque es un juego suficientemente bueno como para destacar de entre la oferta de juegos deportivos para GB.

Al igual que el título de Nintendo que está por salir, *Roland Garros* es una versión simplificada del tenis, con personajes cabezones y de dibujos, pero con un juego interesante. Los dos botones sirven para controlar el tipo de lanzamiento y el D-pad te permite especificar a qué lugar de la pista quieres que vaya a parar la pelota. En función de la altura de la pelota, harás un machaque que dejará a tu contrincante inmóvil.

Funciona muy bien. Sin embargo, la cámara, con la intención de mostrarnos los detalles de los jugadores, está muy próxima a la pista, de forma que tiene que desplazarse continuamente para mantener la pelota a la vista. Esto dificulta el juego cuando quieres colocar la bola en un lugar de la pista que no aparece en pantalla. Se echa en falta un modo para dos jugadores, ya que los juegos de tenis son siempre mejores cuando los partidos son entre dos oponentes humanos.

Los divertidos gráficos y los controles sencillos hacen de *Roland Garros* un título atractivo y las alocadas pistas extra suponen un refresco a las superficies roja, verde y gris típicas del resto de juegos de tenis. Si no quieres esperar a *Mario Tennis*, aquí tienes una buena propuesta.





Las diferentes pistas funcionan igual, pero tienen muy buen aspecto.



Tenis en la playa. Qué buena idea.

No esperes conseguir muchos "aces". Los contrincantes son muy buenos.

Hype: The Time Quest

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Te presentamos un juego con una doble cara: empieza siendo una especie de Zelda, pero al cabo de un rato se convierte en un plataformas que te recordará a muchos de los juegos de tu Game Boy.

La aventura te sitúa en la piel de Hype en su misión para derrotar al malvado Caballero Negro. El juego te devolverá a tu infancia, no solo por la trama similar a la de un cuento de hadas, sino también porque está protagonizado por los entrañables "clics" de Playmobil. Incluso los escenarios son recreaciones de los edificios y demás complementos de estos muñecos.

Lo mejor del juego son las secciones de plataformas, con gráficos muy vistosos y una considerable variedad de escenarios. Hype puede saltar a largas distancias, colgarse de salientes, cortar cosas con su espada y disparar flechas a los numerosos enemigos que encuentra a su paso. Sin embargo, como sucede con la mayoría de plataformas para GB que no son de Nintendo, el título no abunda en originalidad y repite muchos de los recursos utilizados en otros juegos de bolsillo. De todas formas, las secciones en plan *Zelda* entre niveles le dan un toque distintivo que hacen de *Hype* un juego interesante.

3



Salta pequeñín, no temas por tus pies de plástico.



No es como Zelda, pero a veces nos lo recuerda.



No esperes que los personajes te revelen el secreto de la Coca Cola en sus diálogos.

Ovejas. Parece que se han puesto de moda en los RPG.

Carl Lewis Athletics 2000

Tus mejores tiempos pueden ser transferidos por el puerto de infrarrojos a la GB de algún amigo.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

La respuesta del formato de bolsillo al reciente lanzamiento de *Track & Fiel 2* para N64 es otro juego de martilleo espasmódico contra tu pobre GB, lleno de intensidad, con gráficos decentes y con el nombre de uno de los atletas más famosos de todos los tiempos.

Aunque *Carl Lewis Athletics 2000* no sea una maravilla (teniendo en cuenta las limitaciones de la GB), ofrece una fórmula de jugabilidad que encontrará fans dispuestos a viciarse. Tal vez tú seas uno de ellos. Si es así, pronto te encontrarás repitiendo setenta u ochenta veces un mismo salto de longitud o un lanzamiento de jabalina, sólo por el reto personal de mejorar tu marca. El título sólo contiene disciplinas propias del atletismo, de modo que no hay que dejarse impresionar por el número total de modalidades incluidas, 14, porque varias son realmente prescindibles, como la de lanzamiento de bala, y sólo les dedicarás atención por el hecho de que hay que superarlas para poder participar en las demás. Entre las más llamativas está el salto con pértiga, el salto de altura, los 100 metros vallas y la carrera de 400 metros.

No todas las modalidades del juego son igualmente atractivas. Hay algunas un poco tediosas.

Cuando hayas accedido a todas las pruebas podrás quedarte con las que más te hayan gustado, y lucharás por reducir tu marca constantemente. Lo más probable es que del total de 14 pruebas, acabes quedándote con unas 3 ó 4, pero serán suficientes para engancharte de un modo casi preocupante, y sólo una cosa servirá para que sueltes la consola: tus manos se entumecerán y no responderán a tus órdenes en protesta por el exceso de esfuerzo.



Cuando superes el nivel básico de dificultad, te enfrentarás al mismo Carl Lewis y, si le ganas, podrás convertirte en él.

Por medio del cable Game Link podrás jugar contra los amigos, aunque en partidas por turnos.

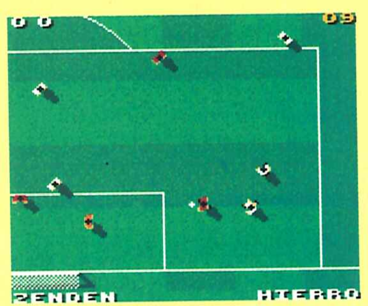
Ahora bien, si quieres resistirte a una jugabilidad tan adictiva como repetitiva, y deseas que tu capacidad de observación también entre en juego, te sugerimos lo siguiente: trata de superar todas las pruebas sin mirar en el manual cuál es exactamente la combinación de botones pertinente. Pasarán largos minutos antes de que tu atleta deje de parecer un espectador más, completamente ajeno al reto que tiene delante. Ésta puede ser una variación interesante para un juego de partidas cortas, aunque intensas, con bastantes pruebas y que te deja las manos hechas polvo.

3

Barça Manager 2000

De: Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Con el nuevo juego de fútbol *Barça Manager 2000* podrás abarcar completamente la experiencia futbolística, tanto en el terreno de juego como en los camerinos y hasta en las oficinas.



Para detener a un delantero lo mejor es poner a un defensa en su camino, y pulsar A justo cuando entren en contacto.

El título no sólo incluye partidos normales en perspectiva vertical, con todos los equipos reales europeos, sino que también se ha añadido un calendario con la participación de cada club en las copas europeas, junto con un presupuesto para realizar fichajes de jugadores nacionales y extranjeros. De esta forma, no sólo tienes que ser un buen jugador dentro del campo, donde es bastante difícil recuperar un balón o controlar la dirección de un pase, sino que tienes que ser un buen negociante a la hora de comprar y vender jugadores, o ascender a primera división a alguna joven promesa.

Barça Manager 2000 es un título bastante parecido al recientemente lanzado *Soccer Manager*, y si bien presenta más equipos y datos sobre los jugadores y las finanzas que éste, la información esta algo obsoleta. Para ser exactos, las cifras que se manejan en *Barça Manager 2000* sobre plantillas, precios y presupuestos son de hace un año, es decir antes de que emergiera la fiebre de los fichajes. Todo esto resta atractivo a la dimensión administrativa del juego.

En cuanto a la dimensión de la pura jugabilidad, el título es bastante sencillo, como suele ocurrir con los simuladores de gestión, pero la perspectiva vertical es una estrategia muy efectiva para dotarlo de mayor sensación de realismo y de control sobre los jugadores y balón. Con el D-pad puedes orientar la dirección de la pelota, en tanto que A y B se usan para pases largos y cortos, respectivamente. Para acosar a un centrocampista que se escape con la pelota, lo mejor es perseguirlo con un jugador sin tocar los botones, con lo cual terminará haciendo un mal pase. Pero si estás en peligro, puedes pulsar A al llegar por detrás y cometerás falta. En pocas palabras, la fórmula que ya conoce todo el mundo, pero que funciona muy bien.

La clasificación va mostrando los resultados de tu gestión y de tu juego.

En resumen, se trata de un ambicioso título de fútbol, lleno de sofisticadas opciones de configuración y de jugabilidad convencional. Si eres un culé de pro, *Barça Manager 2000* es tu oportunidad de tener en un solo cartucho toda la experiencia del deporte-espectáculo-negocio futbolístico.

4



PRECEDENTES EN 64

El mes pasado publicamos una preview de *Pokémon Snap* digna del premio Pulitzer (¿se escribe asín?).

DIS-FRUTA
La utilización comedida y acertada de las manzanas es una técnica que debes dominar desde el principio. Si lanzas demasiadas, a los habitantes de Islas Pokémon les entrará tal frenesí que no sabrán ni dónde tienen la cabeza, y lo más seguro es que acaben sentándose y atiborrándose de comida. Sin embargo, si dejas un rastro de frutas bien pensado que los conduzca a objetos interesantes (o a otros monstruos), podrás hacer las fotos de tu vida.

△ *Un par de Jynxes cantan mientras Articuno vuela y Pikachu agita el aire. ¡Qué buena imagen para inmortalizar!*

▽ *Para conseguir este foto casi nos aplasta una estampida de caballos Rapidash.*

△ *Una instantánea estupenda del extraño Pikachu Globo.*

▽ *Pikachu no ha matado a ese pájaro en forma de Chupa Chup. Hemos sido nosotros.*

△ *Los Bulbasaurs son los monstruos más monos del juego. Con permiso de Pikachu.*

▽ *Un Snorlax se despierta. Cuidado no te absorba con su enorme boca.*

Puedes conseguir que Meowth haga todo tipo de muecas. ▷

POKéMON

Cuando eres una monada amarilla y famosa, no hay forma de escapar a los objetivos de los paparazzi.

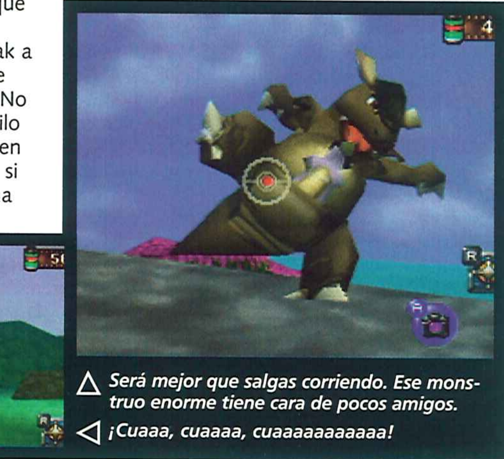


LA FICHA

POKéMON SNAP	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128 Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	X
MEMORIA EN CARTUCHO:	X
PASSWORD:	X
EXPANSION PAK:	X
RUMBLE PAK:	X
TRANSFER PAK:	X
DISPONIBLE:	Sí
8.990 pesetas	

A lo largo de su dilatada carrera innovadora, Nintendo ha tenido muchos más aciertos que fiascos. A pesar de que hemos tenido que soportar algunas calamidades como la SNES Super Scope (una especie de desatascador de plástico disfrazado de pistola de luz), Rob (el robot más repudiable del mundo), o la Virtual Boy (la única consola capaz de provocar lesiones permanentes en la vista), otras grandes ideas han llevado a Nintendo a estar entre los grandes.

Una de las más originales y acertadas, sin lugar a dudas, es Pokémon, un concepto que sorprendió a propios y extraños al triunfar sin paliativos en todo el mundo, y no sólo en Japón. Se trata del mayor éxito de Nintendo de la historia, y ahora puede vanagloriarse también de gozar de la secuela más extraña que se haya visto jamás. En *Pokémon Snap* debes ayudar al Profesor Oak a rellenar los 63 espacios vacíos que quedan en su Informe Pokémon. No se trata de cazar monstruos al estilo tradicional, sino de fotografiarlos en estado salvaje. Pero tranquis, que si hay alguien capaz de convertir una idea estrafalaria en un gran juego, son sin duda los chicos de Nintendo.



△ *Será mejor que salgas corriendo. Ese monstruo enorme tiene cara de pocos amigos.*

◁ *¡Cuaaa, cuaaa, cuaaaaaaaaaaa!*

El Profesor Oak impone su ley

1 La primera norma que debe seguir cualquier fotógrafo de Pokémon es simple: respeta siempre tu objetivo. Demuestra tu profesionalidad y no tomes fotos por la retaguardia de un Pokémon. No soporto ni a los pervertidos ni a los aficionados.

2 Acércate todo lo que puedas, y practica el enfoque con personalidad. Haz que el objetivo te quiera. Si intentas quedarte conmigo aduciendo que esa extraña burbuja en el horizonte es en realidad Mew, lo primero que haré será enviarte a freír espárragos a Tegucigalpa. ¿Lo captas?

Escuchad atentamente, papparazzi de Pokémon. Por norma general, no suelo revelar mis secretos al primero que pasa por la calle, pero como mis "amigos" de Magazine 64 han puesto en entredicho mi imparcialidad a la hora de juzgar las fotos, creo que ha llegado el momento de poner el punto sobre las íes. Así pues, no perdáis detalle, porque no pienso repetir mi lección magistral ni una sola vez. Memoriza estas cinco normas básicas y, con un poco de suerte, no tiraré tus fotos a la basura a las primeras de cambio. Sólo he dicho quizá...

3 ¡Acción! ¡Quiero acción! Las fotos de un Pokémon durmiendo o contemplando el paisaje no sirven ni para envolver el bocadillo de la merienda. Para completar mi estudio, necesito comprobar las reacciones de estos monstruitos. Ni se te ocurra insultar a mi inteligencia con una insulsa instantánea de cualquier monstruo en estado catatónico.

4 Utiliza los ítems que tengo a bien prestarte con todo mi cariño. ¡No me gusta dejarme la mitad de la paga en manzanas y pesterballs para nada! Emplea las bolas para provocar acciones de enfado, o bien las manzanas para alimentar a los monstruos hambrientos. Y no las muerdas, ya que están contaminadas con pesticidas.

5 Obtendrás puntos dependiendo del tamaño, la composición, la rareza del ejemplar fotografiado y la pose. Mi decisión es irrevocable, no te confundas. Y aquí se acaba la lección.



Estos zorritos se pirran por las manzanas.

¿Por qué tiene esa cara de mal yogur el del centro?

Nos encantan los Snorlax. Éste es uno de nuestros favoritos.

GO! GO!



DISPARA Y OLVÍDATE

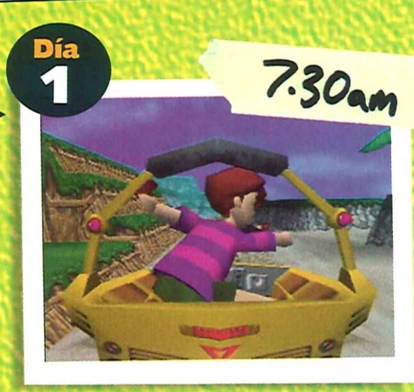
Por norma general, las mejores fotos suelen ser las que tomas justo tras la primera reacción de un monstruo. Las criaturas suelen hacer algo especial cuando se sienten observadas, y al Profesor le encantan este tipo de capturas. Hemos descubierto que la mejor táctica para no perder detalle consiste en enfocar todo el rato al sujeto en cuestión y disparar tantas fotos como sea posible. Al final del nivel puedes elegir la mejor de todas, y siempre es mejor gozar de un excedente de buenas instantáneas que no disponer tan sólo de dos o tres pasables. Recuerda que tanto los rollos como los gastos de revelado corren a cargo del Profesor.

Mi álbum de safari

Día 1

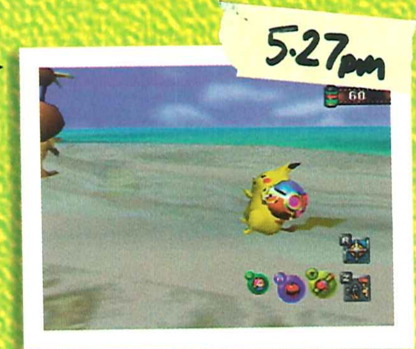
Éste soy yo nada más empezar la expedición. El Profesor Oak me dijo que me pusiera algo que pudiera camuflarme en el entorno, y por eso he elegido mi camiseta preferida: una de rayas lilas y rosas. ▷

7.30am



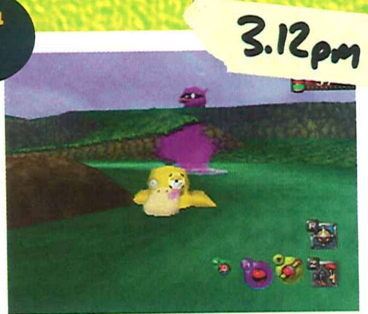
¡Mi primer encuentro con un auténtico Pikachu! He conseguido esta foto un tanto ladeada por culpa de la pesterball. Seguro que el Profesor me la tirará por la cabeza, pero la experiencia ha merecido la pena. ▷

5.27pm



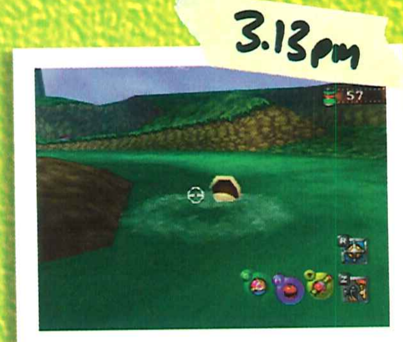
Día 2

3.12pm



◁ *Me he pasado media tarde persiguiendo a un Psyduck. No se quedaba quieto ni un momento, por lo que he pisado el turbo y le he dado caza en el río, tras lanzar un montón de pesterballs con toda la malicia del mundo.*

3.13pm



◁ *Justo cuando parecía que se iba a rendir, ha dado media vuelta y la bola le ha acertado entre ceja y ceja. Me he sentido un pelín culpable al ver cómo se hundía en el agua sin remisión y se dejaba la vida de una forma tan tonta. Creo que no voy a enseñar esta foto al Profe.*

Día 3

He encontrado a una tribu de Charmanders. Parecían estar muy interesados en mi bolsita para la merienda, así que les he echado algo de comida. Las manzanas les han encantado. ▷

7.45pm



Tras zamparse todo lo que llevaba en mi bolsa de comida, los Charmanders han iniciado una especie de danza ritual. Creo que me han elegido como líder, por lo que he decidido retirarme sin hacer mucho ruido hasta perderme de vista. ▷

8.22pm



Día 4

2.59am



△ *¿Será el modo que tienen de vengarse Pikachu y Psyduck? Los Charmanders me han arrinconado en este cueva, en la que me he visto obligado a refugiarme. Tengo hambre y frío, y no puedo salir. Ojalá me hubiera traído la Game Boy.*

El informe Pokémon

El objetivo del juego consiste en proporcionar 63 fotos al Profesor Oak para que complete su Informe Pokémon. Cuando hayas tomado una foto de una criatura, puedes comprobar algunos detalles tales como el lugar y la puntuación. Te será de gran ayuda a la hora de decidir qué fotos quieres mejorar; al fin y al cabo, de lo que se trata es de superar la puntuación máxima que aparece como un reto.

PKMN Report

No.	NAME	COURSE	SCORE
151	MEW	Rainbow	9840
039	JIGGLYPUFF	Cave	6400
025	PIKACHU	Cave	6220
004	CHARMANDER	Volcano	5090
016	PIDGEY	Beach	4630
146	MOLTRES	Volcano	4580
145	ZAPDOS	Tunnel	4500
037	VULPIX	Volcano	4440
075	GRAVELER	Valley	4400
101	ELECTRODE	Tunnel	4400

Monstruos especiales

A veces puedes obtener una foto especial de algunos monstruos. Si haces lo correcto en el momento adecuado, puedes conseguir que la situación más anodina se transforme de tal modo que la reacción del monstruo en cuestión entusiasme al cascarrabias del Profesor Oak.



SALVA A LOS 'PUFFS

Cuando descubras a un Jigglypuff en apuros, échale una mano y, a cambio, obtendrás una gran sonrisa. Al final del nivel, todos los que hayas conseguido salvar llevarán a cabo una actuación estelar para ti.



ALIMENTA A LOS 'MANDERS

Por norma general, tan sólo suele haber un Charmander en esta zona, pero si dejas caer unas cuantas manzanas, atraerás a un nutrido grupo. Tócales la flauta y bailarán una danza en tu honor.





ROCAS DANZARINAS

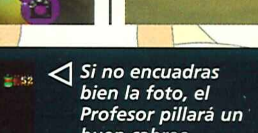
Si consigues hacer caer a tres terroríficos Gravelers de su nido en los riscos, bailarán la Danza Graveler en tu honor. Es una coreografía bastante agresiva, así que tira la foto a toda prisa y pon pies en polvorosa lo antes posible.





VAYA PEGA

En las versiones japonesa, americana y australiana del juego, puedes obtener pegatinas impresas con tus fotos favoritas si te acercas a los establecimientos Blockbuster que participan en la promoción. Al cierre de esta edición, Nintendo todavía no había confirmado si esta posibilidad se mantendrá en la versión definitiva para España (recordemos que eliminaron la opción galería de *Pokémon Stadium* a última hora). Con un poco de suerte, nosotros también podremos imprimir pegatinas; de lo contrario, sería un acto bastante discriminatorio contra el Viejo Continente.



Si no encuadras bien la foto, el Profesor pillará un buen cabreo.

La planta de energía es un lugar de lo más extraño.



¡No sabe nada! Encontramos a este monstruo dentro de la piscina de hidromasaje.



REPITE, REPITE
Por norma general, si haces algo que provoca una reacción peculiar de un monstruo, repítelo. De este modo, puede que otros monstruos se acerquen más a tu objetivo, o bien que adopten alguna pose especial que sirva para aumentar tu marcador con un montón de puntos cuando reveles la instantánea en el laboratorio.

PRIMER PLANO PIKACHIANO

Si sólo hay 63 monstruos en *Snap* debe ser porque los otros 88 son Pikachus. Aparece por todas partes, pero puedes conseguir algunas fotos muy originales.



PIKACHU SOBRE UN TRONCO CAÍDO

Puede parecer que la imagen de un Pikachu sobre la cepa de un tronco talado tampoco es nada del otro mundo. Sin embargo, el segundo Pikachu que sale en la foto es de gran valor, por lo que por una foto así puedes obtener más de 6.000 puntos.



PIKACHU GLOBOS

Una foto encantadora pero muy difícil de conseguir. Pikachu Globos empieza a alejarse flotando en cuanto aparece, así que lo más probable es que lo único que consigas sea una foto bastante alejada. Un primer plano te beneficiará con un buen puñado de puntos.



PIKACHU SURFERO

Si consigues que Pikachu se suba a la tabla de surf al principio de cada nivel, podrás obtener unas fotos de primera. Al Profesor Oak le encantan las imágenes en las que el roedor amarillo ejecuta saltos hacia atrás para la cámara.



PIKACHU SOBRE UNA PELOTA

Si llamas la atención del presumido Pikachu podrás obtener imágenes como ésta. Sin embargo, al Electrodo no le gusta que lo utilicen a modo de juguete, por lo que deberás tomar la foto antes de que la cosa se ponga fea. Procura enfocar en todo momento a la encantadora sonrisa de nuestro amigo Pikachu.



PIKACHU A LOMOS DE UN PÁJARO

No es un pajarraco cualquiera. Se trata de Articuno, una de las tres aves legendarias que puedes cazar en los cartuchos para Game Boy. Estás ante una de las fotos más difíciles de conseguir de todo el juego, ya que las alas de Articuno suelen tapar al bueno de Pikachu.



△ Ese Pokémon está un poco lejos.

◁ Meowth se dedica a sus felinidades.

△ Una foto muy poco habitual.

Este juego podría haberse convertido en el producto más aburrido del mundo. Un safari fotográfico en el que te ves obligado a vagar por los mismos circuitos una y otra vez no parece la idea más original y apasionante del mundo. Si no fuera porque hace ya más de un año que vimos la versión japonesa y todavía nos encanta jugar con ella, me temo que sospecharíamos que los responsables de Nintendo empiezan a perder la chaveta.

Sin embargo, *Pokémon Snap* es diversión en estado puro. Llena de vida el mundo monocromático de los juegos para la Game Boy, y podría afirmarse que es el título más encantador que se ha creado jamás. Al ser testigo de la alocada carrera de un par de Bulbasaurs en pos de una manzana, o de la apoteosis de un Squirtle al salir del agua, uno se siente como un reportero del National Geographic en plena faena.

Armado con una cámara, película suficiente como para hacer 60 fotos, y una fuente inagotable de manzanas, debes demostrar sobre el papel (fotográfico en este caso), que la vida salvaje de Islas Pokémon es la más extraña que se ha visto jamás. A medida que consigas más y mejores imágenes, accederás a nuevos niveles, y el Profesor Oak añadirá ítems nuevos a tu inventario, tales como pesterballs (para enojar a los monstruos), y una flauta (para que bailen). Debes utilizar estos ítems para encontrar a los Pokémon que estaban escondidos en los niveles anteriores, por lo que deberás rastrear una y otra vez los mismos senderos si quieres fotografiar a los 63 monstruos que faltan para completar el Informe Pokémon.

Los seis niveles se dividen en pistas que debes recorrer con tu vehículo Zero One; no tardarás más de dos o tres minutos en completar cada una de estas pistas. Cada vez que juegues encontrarás a los mismos monstruos en las mismas posturas y, a menos que hagas algo, repetirán siempre las mismas acciones. Es como si visitaras un zoológico de Pokémon en el que sedaran a los animalejos para anular posibles conatos de agresividad.

Pero si *Pokémon Snap* no se queda tan sólo en una demo de evidente atractivo gráfico es gracias a la gran cantidad de cosas con las que puedes interactuar, y la enorme diversidad de situaciones en las que te

MININO BONITO...



△ ¿Dónde se esconderá un monstruo de esta guisa? Debes encontrar a los seis de su clase.





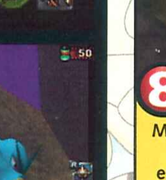
Cuando hayas descubierto las seis pistas normales, hay un último nivel en el que aparece el monstruo más huidizo de todos. Mew es un minino juguetón y le encanta pasar a toda pastilla por delante de tu objetivo. Sin embargo, se niega en redondo a que nadie plasme su elegante perfil sobre papel fotográfico, y se rodeará de un escudo defensivo cada vez que intentes disparar con tu cámara. Tan sólo los fotógrafos más intrépidos darán con el modo para conseguir la imagen de su vida.

△ Esto es lo que pasa cuando intentas fotografiar a Mew. Es un tipo muy tímido.

Muk haciendo gestos obscenos a la cámara. ▷

Esas criaturas se esconden tras campos magnéticos. Difíciles de fotografiar. ▷

El ratón demuestra que es todo un equilibrista sobre este Electrode. ▽





△ ¿Qué ha pasado? Pensaba que eran Bulbasaurs inofensivos, pero creo que se han vuelto locos.

puedes encontrar si demuestras un poco de paciencia. El simple hecho de pasar por las pistas alimentando a los monstruos ya es una experiencia de lo más agradable. Las reacciones de los animales al lanzarse a por la fruta son geniales, y gozan de unas animaciones de primera, pero puedes ver escenas mucho más interesantes si te dedicas a experimentar. Con la combinación exacta de pesterballs, fruta y música puede que tu objetivo se tumbe en el suelo y, de repente, de entre la maleza, quizá asome la cabeza alguna otra criatura que andabas buscando como un desesperado. Debes probarlo todo, y ésa es la razón por la que los niveles son tan cortos pero tan repletos de actividad; tener que esperar unos minutos para tomar una foto del consabido monstruo de final de nivel sería muy aburrido.

Resulta harto difícil encuadrar a *Pokémon Snap* en un género en concreto: quizá podría encontrársele cierto parecido con el shoot 'em up para N64 *Lylat Wars*. La diferencia radica en que, en lugar de conseguir un número fijo de puntos por cada acierto con las armas, en esta ocasión obtendrás tu recompensa dependiendo del mérito artístico de cada instantánea, como en las misiones de fotografía de *Pilotwings*. Es una fórmula única, y gracias al reclamo de Pikachu (y de sus 62 amigos), seguro que Nintendo sigue haciéndose de oro al más puro estilo Rey Midas.

Pokémon Snap puede también vangloriarse de contar con la mejor realización del universo Pokémon hasta la fecha. Los entornos son perfectos, y aúnan a un tiempo cierta sensación de realismo con ese toque de extraterreno tan característico. Los monstruos se comportan como cabría esperar de ellos, y son encantadores a más no poder. Además, la jugabilidad del título está más que demostrada. En pocas palabras, es el compañero ideal para tu Pokémon de Game Boy.

Lo malo es que tan sólo haya seis pistas y 63 monstruos fotografiables. Una vez encontrados todos, el único atractivo del juego radica en mejorar la puntuación. Si fuera un poco más grande, *Pokémon Snap* podría haberse colado entre los más grande. No obstante, es un título con un gran potencial. Imagina un versión *Oro y Plata*, con 251 monstruos y una zona de juego de grandes dimensiones. O incluso la edición para Dolphin, con gráficos en primera persona como en este caso, pero con una jugabilidad idéntica a la de un juego de rol auténtico de Pokémon. Con un poco de suerte, *Pokémon Snap* no será más que el principio.

VEREDICTO **Pokémon Snap *es la mar de entretenido, y quizá sea el título más encantador que se ha creado jamás.***

sus más y sus menos

+
- Encantador en grado sumo.
- Grandes animaciones.
- Un montón de secretos por descubrir.

−
- Faltan muchos monstruos.
- Debes confiar en el juicio estético del Profesor Oak.

Si esto te gusta...

Pilotwings
Nintendo
N64/1 89%
Juego de vuelos igualmente relajante con fotos y monstruos.

8 GRÁFICOS
Monstruos encantadores con animaciones estupendas. Un festival para tus ojos.

7 SONIDO
Hubiera estado mejor con más ruidos típicos de la selva, pero la música no está mal.

6 TECNOLOGÍA
Por encima de la media, si bien no ganará ningún premio por sus maravillas técnicas.

8 DURABILIDAD
Tras jugar con la versión japonesa, nos ha encantado volver a probarlo. No está mal.

VEREDICTO
Muy original y divertido. Lástima que falten 88 de estos fantásticos monstruos.

84%

PRECEDENTES EN 64 Refresca tu memoria con la investigación especial de nuestro número 31.

▽ Utiliza la cabeza... si consigues mantenerla sobre los hombros.

▽ ¡Ay! Me parece que con silenciador y todo nos ha oído...

△ ¡Se ha caído! ¿Será porque le amputamos una pierna con el cohete?

▽ En Turok 3 pueden atacarte seis enemigos a la vez. ¡Socorro!

◁ El temible jefe se esconde en la cueva de Lost Land. ¡Ah! Y éste no es su lado bueno, que lo sepas.

▽ Los últimos momentos de una víctima del taladro cerebral. Va a necesitar un par de aspirinas como mínimo.

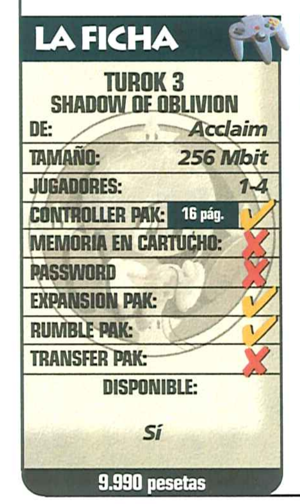
◁ Acabarás con ese monstruo si le das en la cabeza.

Hemos decidido volvernos vegetarianos. ▷

▽ Con unos veinte disparos certeros, ese bicho pasará a la historia.

TUROK 3 SHADOW OF

Turok se despide con elegancia de la N64.



LA FICHA

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256 Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 16 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
9.990 pesetas	

Los de Acclaim no pierden ni un momento. En el tiempo que Rare ha lanzado desde su base secreta en Twycross dos shooter en primera persona, en los estudios de Acclaim en Austin han sacado *Turok: Dinosaur Hunter*, *Turok: Seeds of Evil*, *Rage Wars* y el atroz *South Park*.

Ahora, con *Turok 3: Shadow of Oblivion*, David Dienstbier y su devoto equipo han dado luz a la cuarta y última entrega de la saga Turok. Otro equipo de desarrolladores se habría rendido ante el poderío de *Perfect Dark* y el inminente y prometedor *The World is Not Enough*, de Eurocom. Pero Acclaim no se intimida ante nada y ha combinado los mejores elementos de los tres juegos Turok, les ha añadido un montón de cosas nuevas e inyectado litros y más litros de sangre hasta que ha dado con una nueva entrega.

Y ahora que, después de tres años, el telón baja definitivamente para el cazador de dinosaurios de la N64, ¿cómo se despedirá el público? ¿Le lanzará flores o le acribillará a tomatazos? Sigue leyendo...

△ Mantén las distancias. Este tipo sabe kung-fu.

◁ ¿Quién hubiera dicho que un hombre tuviera tanta sangre?



BUSCA LAS DIFERENCIAS

Los hermanos Fireseed se parecen poco. La diferencia más notable es la estatura. Joseph es más bajito; por ello –y con la ayuda de sus gafas de visión nocturna– puede acceder a zonas ocultas tras pequeños agujeros en las paredes, mientras que Danielle debe confiar en su Gancho de Batalla, que le permite tomar rutas más elevadas. Otra de las diferencias radica en la velocidad: Joseph es más rápido. Danielle prefiere un tipo de armas menos truculentas en lugar de las que atesora su hermano; el Taladro Cerebral, las pistolas con silenciadores o el Lanzallamas. Al igual que ocurría en *Resident Evil 2*, las aventuras de los dos personajes son idénticas con la excepción de algún nivel, pero si eliges a la chica lo tendrás un poco más fácil.

¿Ya le has hecho papilla? Vale, ahora lávate las manos.

Las granadas catapultan a los enemigos hacia el techo. Reminiscencias de Turok: Dinosaur Hunter.

OBLIVION

Estamos a pocos segundos del final del nivel, pero todavía hay tiempo para cargarse a algún bicharraco.

Hasta los soldados mejor preparados tienen problemas para enfrentarse a los hermanos Fireseed.

Este trío terrorífico custodia la entrada a la guarida de Oblivion. Son muy buenos con las bolas de fuego.

GO! GO!

POR ESA BOQUITA

En nuestra investigación especial del número 31, se nos caía la babita al hablar de la escena de vídeo introductoria: ¡qué argumento, qué maravillosa sincronización de labios y diálogo! Por desgracia, la mayoría de escenas que vienen más adelante no están a la altura de esta primera. Eso sí, los fragmentos cinematográficos entre nivel y nivel incluyen más de estos diálogos y las bocas de los personajes se articulan con precisión y exactitud. Sobresaliente.



VIAJE CON NOSOTROS...

¿Planeas un viajecito por el mundo devastado de *Turok 3*? Deja que te mostremos los sitios más interesantes...

LAS CALLES DE LA CIUDAD



Muy poco concurridas, gracias al reciente flujo de engendros venidos directamente del infierno, las calles de la ciudad sitiada son el entorno perfecto para unas vacaciones tranquilas y relajadas, lejos del mundanal ruido. Disfrute de las vistas panorámicas que ofrecen los tejados: policías disparando a los (pocos) ciudadanos, presos del pánico. Atrévase a curiosear las boutiques del lugar, la entrada es libre (a través de los cristales rotos del escaparate o de las paredes destrozadas). ¡Ah, y como la ciudad se encuentra sumida en la oscuridad, se ahorra uno la protección solar!





Adónde ir...

Siga el rastro sangriento desde las alcantarillas para asistir en directo al espectáculo de la fauna salvaje de la ciudad en acción.

Cómo ir...

Red de metro de alta velocidad, en la que las colisiones abundan. También hay perros mutantes que escupen ácido.

LA BASE MILITAR



El Patio de la Muerte y el pasillo del Dolor son los parajes más concurridos de esta base militar. Tropas sin contemplaciones a la hora de disparar pasean por la zona, dándole un genuino e inolvidable toque de terror a la atmósfera. La excursión se completa con una visita al centro de investigaciones, en el que podrá admirar los ejemplares humanos conservados en cámaras de cristal. No se pierda el observatorio submarino y la oportunidad única de contemplar de cerca el estómago del Crabtopus antropófago.





Adónde ir...

Visite las lanzaderas de misiles, pero no olvide desactivar las cabezas nucleares antes de marcharse.

Cómo ir...

Puede llegar a todas partes paseando, pero tenga cuidado con los rateros, atracadores y personal militar que pueblan la zona.

LAS TIERRAS PERDIDAS



Un lugar histórico que se ha mantenido muy bien conservado. Las Tierras Perdidas garantizan una estancia inolvidable, tanto si usted se halla desamparado a merced de los sangrientos francotiradores, como si se ha perdido en la frondosa jungla. Los hábitos dietéticos de los lugareños pueden ser perjudiciales para su salud, pero no olvide su cámara, la ocasión de tomar unas instantáneas de las fauces de un dinosaurio es irrepetible.





Adónde ir...

Siga la carretera hacia el norte desde el Altar Antiguo para descubrir una catarata. Llévese el chubasquero.

Cómo ir...

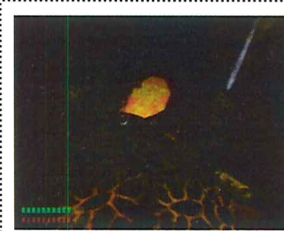
Puede practicar deportes de aventura remontando el curso del río. Si sabe alguna oración, rece para no topar con ningún matón.

LAS CUEVAS DEL FUEGO



¡Los fans del bronceado están de enhorabuena! Las cuevas del fuego ofrecen calor durante todo el año por un precio muy asequible. Los lugareños harán gala de su amabilidad al ayudarle a conseguir un buen bronceado en los fosos de lava. En cada esquina encontrará un puesto de primeros auxilios por si necesita reponerse de las quemaduras de primer grado. Goce de las visitas comentadas cada hora, que culminan con el tan esperado encuentro con el Monstruo de Fuego. Eviten cualquier movimiento brusco, por favor.





Adónde ir...

Visite la discoteca infernal. La gente del lugar estará encantada de acompañarle.

Cómo ir...

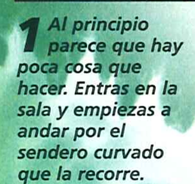
El original ascensor, propulsado por un sistema de válvulas de gas, tiene el inconveniente de resultar algo doloroso. Nada grave si lleva tiritas en su bolsa.

SANGRE, SUDOR Y LAVA

Uno de los momentos más emocionantes de *T3* es el combate a orillas de la lava...



1 *Al principio parece que hay poca cosa que hacer. Entras en la sala y empiezas a andar por el sendero curvado que la recorre.*



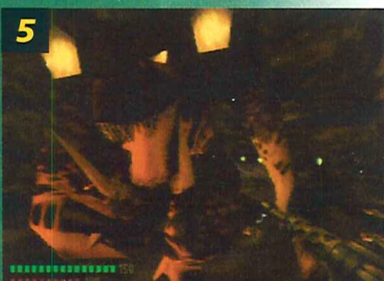
2 *Un rugido ensordecedor y un monstruo incandescente que emerge de las profundidades. Típico. Deshacerse de él es fácil.*



3 *Luego salen más, y toman atajos a través de la lava. Acabarás con ellos con unos cuantos proyectiles.*



4 *Son momentos de mucha presión, pero consigues alcanzar el fondo de la sala donde –sospechosamente– abundan las ofertas de munición. Nuestro instinto nos dice que aquí hay gato encerrado.*



5 *¡Ajá! No era un gato, son grupos de monstruos nuevos y mucho más feroces. Su aspecto es terrible y no hay ningún sitio donde esconderse o hacia donde correr.*



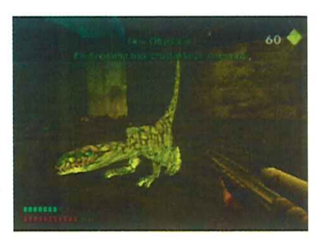
6 *Sobrecogido por tanto monstruo, Joseph se va al paraiso... a cazar dinosaurios por toda la eternidad.*

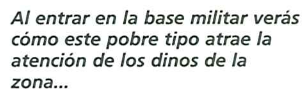
MIRA Y SIENTE

Las escenas de vídeo de *Turok 3* no están ahí para que las mires y ya está... ¡Puedes interactuar con ellas!

¡MUERTE!







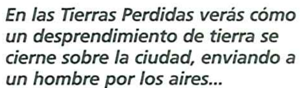
Al entrar en la base militar verás cómo este pobre tipo atrae la atención de los dinos de la zona...

... y luego tendrás que esquivar a esos monstruos, porque van directos a tu yugular.

¡DESTRUCCIÓN!







En las Tierras Perdidas verás cómo un desprendimiento de tierra se cierne sobre la ciudad, enviando a un hombre por los aires...

Hazte con el cargador de la pistola y con el botiquín de primeros auxilios que el pobre desgraciado dejó tras de sí.

¡QUÉ MAREO!



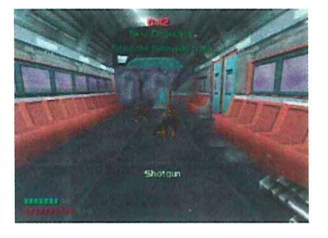


Al cruzar una puerta en la guarida de Oblivion, una máquina gigante surge imponente. Sus juntas y sus émbolos se mueven a una velocidad vertiginosa...

...y tú, con todo el mareo, trepas por la máquina y puedes echar un vistazo al nivel desde arriba.

¡PELIGRO!





Te has metido en el metro y contemplas los vagones desfilando a toda velocidad, las luces te deslumbran...

...y si logras llegar al andén del final, podrás montarte en uno de los vagones; y después subir al techo, mientras el tren avanza hacia su destino inexorable.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Los primeros contactos con el viejo Otis te harán pensar que *Turok 3* está repleto de interacciones con humanos, pero no. Después de que Otis pierda la parte superior de su cuerpo porque un dinosaurio se lo ha merendado, se acaban los personajes secundarios. A medida que avanza el juego (y sin contar a los polis, siempre guardando las distancias, ni al científico medio zombi que hay fuera de la base militar), cada vez hay menos personajes con los que hablar. La cosa acaba convirtiéndose en una experiencia bastante solitaria... lejos de lo que resultan las misiones de *Perfect Dark*.







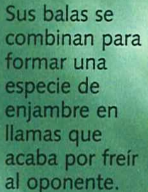
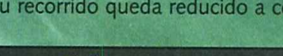
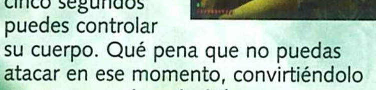




PISTOLA EN RISTRE
Los veteranos de Turok se sentirán como en casa con los controles de *Turok 3*. El analógico guía el punto de mira de tu arma, los botones C hacen que te desplaces y la rueda de armas, patentada, vuelve después de que *Perfect Dark* la "tomara prestada". Acclaim se ha vengado de Rare empleando su sistema de autoapuntar en esta última entrega de su festival gore.

¡ABRAN FUEGO!

Las armas tipo estándar evolucionan de forma distinta para Danielle y Joseph a medida que el juego avanza. Fíjate...

Estándar	Evolución con Daniel	Evolución con Joseph
RIFLE DE ASALTO	**CAÑON FIRESTORM**	**RIFLE FRANCOTIRADOR**
Es, quizá, el arma que más usarás en *Turok 3*. Este rifle dispara tres balas al mismo tiempo y arranca la cabeza al rufián más resistente.	Una mini pistola con un nombre muy atrevido. Tarda su tiempo en cargarse, pero cuando funciona a pleno rendimiento, su ráfaga de balas convierte al enemigo en un colador.	Un rápido toquecito en el D-pad es todo lo que necesitas para apuntar a la cabeza de un enemigo. Apunta bien, porque si fallas, tienes que esperar lo tuyo para que el arma se vuelva a cargar.
ESCOPETA	**FIRESWARM**	**SHREDDER**
La escopeta de dos cañones, nuestra favorita, vuelve a hacer acto de presencia. Lástima que el sonido que hace al disparar ya no es lo que era. 	Sus balas se combinan para formar una especie de enjambre en llamas que acaba por freír al oponente. 	No es especialmente efectiva, pero el diseño está bien. Dispara un haz de rayos azules que rebotan por las superficies. Todo lo que encuentren en su recorrido queda reducido a cenizas. 
LANZAGRANADAS	**RPG**	**CAÑÓN NAPALM**
Para paliar el patético sonido de la escopeta, Acclaim nos regala el estrepitoso lanzagranadas. Lástima que los gráficos...	La versión Turok del lanzacohetes estándar. Los proyectiles, lentos, estallan cuando toman contacto con algo. No quedan supervivientes. 	Cedido muy amablemente por **Rage Wars**, este cañoncito va soltando minas con temporizador. Sólo tienes unos pocos segundos para alejarte antes de que todo estalle.
TALADRO CEREBRAL	**ESTALLIDO CEREBRAL**	**PROCESADOR CEREBRAL**
¡Oh, sí! Localiza al objetivo y hurga en su materia gris hasta que mana la sangre. ¡Ah, y no creas que es más gore que *Turok 2*! 	Es un poco más elemental que el Taladro cerebral. Se pega a un monstruo y al cabo de cinco segundos estalla (con el monstruo incluido), esparciendo vísceras y sangre.	Es de lo más estrambótico. Se abre camino hasta el cerebro de tu enemigo y durante cinco segundos puedes controlar su cuerpo. Qué pena que no puedas atacar en ese momento, convirtiéndolo en un arma aún más útil.  

LA GUINDA: EL PSG



Nos remontamos a los días de gloria de *Dinosaur Hunter*. Reminiscencias de este clásico se encuentran esparcidas por lugares de difícil acceso a lo largo del juego. Si te haces con todas, tendrás en tus manos un arma muy extravagante; dispara una esfera brillante de potencia nuclear que absorbe todo lo que la rodea. Contemplarás con estupefacción cómo el escenario se descompone mientras pulsas frenéticamente C-abajo para intentar escapar. Terrorífico.

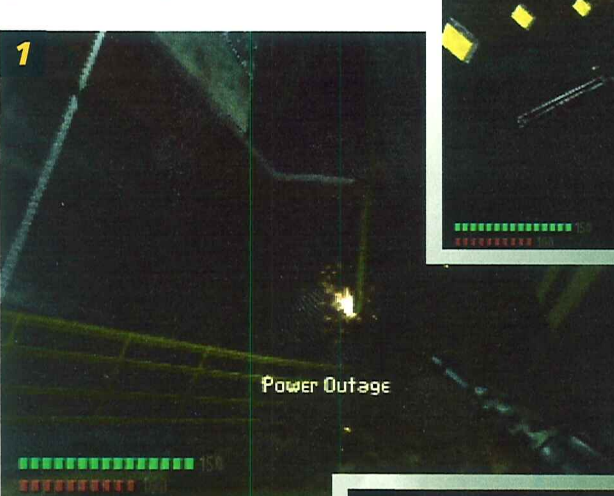


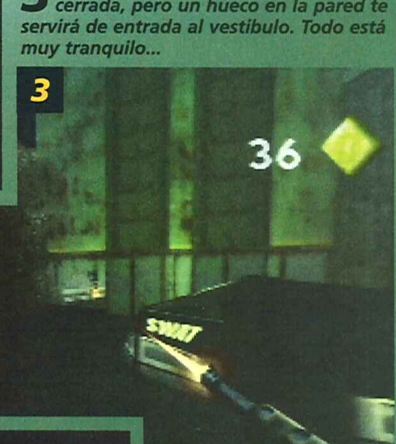


ACCIÓN EN EL ASCENSOR

Después de que el metro se detenga, empieza la acción en el hotel...

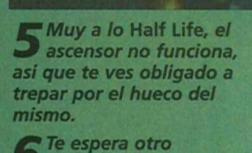
1 Trepar desde los andenes del metro hasta la calle no es moco de pavo, gracias a un par de resbaladizos cables eléctricos.



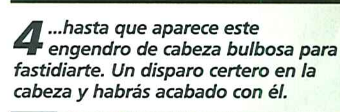


2 Ya estás fuera. Tu objetivo ahora es alcanzar la azotea del rascacielos. Los cadáveres que quedan por ahí esparcidos no presagian nada bueno.

3 La puerta principal del edificio está cerrada, pero un hueco en la pared te servirá de entrada al vestíbulo. Todo está muy tranquilo...



4 ...hasta que aparece este engendro de cabeza bulbosa para fastidiarte. Un disparo certero en la cabeza y habrás acabado con él.



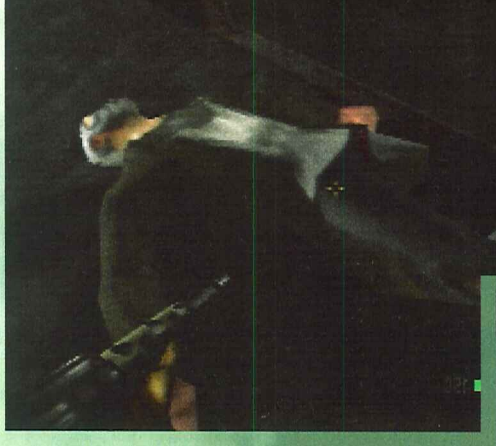


5 Muy a lo Half Life, el ascensor no funciona, así que te ves obligado a trepar por el hueco del mismo.

6 Te espera otro monstruo verde. Cuando te deshagas de él, localiza el interruptor en la sala contigua; haz que vuelva la electricidad.



7 Uno de los típicos momentos de Turok 3 en los que se te encoge el estómago. Las puertas del ascensor han mutilado la pierna de este cadáver.



8 Alcanzar el último piso supone haber saltado a tiempo del techo del segundo ascensor, es decir, justo antes de ser aplastado contra el techo.

9 Y entonces, el monstruo arácnido aparece para saludarte a su manera. Acaba con él.

10 Finalmente, llegas ante la creación de Oblivion que custodia la grieta entre la Tierra y las tierras perdidas. Será mejor que empieces a disparar...





NO DESCANSAN EN PAZ

Perfect Dark tiene buena parte de la culpa. Nos habíamos acostumbrado a los cadáveres que se conservaban durante largo tiempo, tras haberse desangrado. Decepciona ver cómo los cadáveres de *Turok 3* se convierten en espectros pálidos y flotan por el aire antes de irse derechitos hacia el cielo... o el infierno. ¡Si en *Dinosaur Hunter* duraban más tiempo!


GO! GO!

FRANCOTIRADOR
¿Qué shooter en primera persona podría prescindir de ellos? En *Turok 3* el asunto no es apto para cardíacos y la facilidad con la que le vuelas a un enemigo la tapa de los sesos es más desagradable que en *Duke Nukem: Zero Hour*, que ya es decir. Pero sólo Joseph puede utilizar el rifle francotirador. Ya ves, los pequeños siempre son los más mimados.

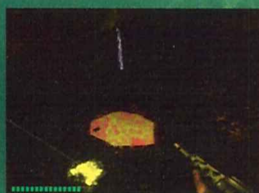
DETALLADO
Los detalles secundarios abundan en Turok 3. Ratas que se recrean en los restos calcinados de algún cadáver cerca del avión siniestrado, una tormenta eléctrica que abarca todo el cielo de la ciudad y lo llena de lluvia y relámpagos, la vista que se puede contemplar desde una ventana de la base militar... quizá no resulta un mundo tan convincente como el de *Perfect Dark*, pero aun así, es toda un espectáculo para la vista.

GAME OVER

Turok 3 **rebosa formas de morir truculentas como pocos. Aquí tienes seis de las más estremecedoras...**



LA CAUSA: Tropezar con un robot ED209 que alejan a la gente de los límites de la ciudad.
EL EFECTO: El cargador de una mini pistola se vaciará en tu cara



LA CAUSA: Uso indebido del extravagante –pero útil– ascensor de gas caliente en el interior de las Cuevas del Fuego.
EL EFECTO: Caer en picado dentro de un estanque de lava hirviendo. No es muy agradable, que digamos.



LA CAUSA: Cortarle el paso al gigantesco jefe crustáceo del tercer nivel.
EL EFECTO: La carne se desintegra, por el efecto de la mucosidad verdosa de tu enemigo, como le ocurre al tipo de la captura.



LA CAUSA: Molestar a la policía local cruzando sus lindas rejas luminiscentes.
EL EFECTO: Un poli que te perseguirá, pistola en mano, hasta que exprima la última gota de sangre de tu cuerpo.



LA CAUSA: Caerse por la boca de alcantarilla e ir a parar a la sala de máquinas de las Tierras Perdidas.
EL EFECTO: Pérdida de las extremidades y/o muerte por gentileza del tipo de uñas afiladas o las cuchillas.



LA CAUSA: El cíclope con espadas tamaño familiar que patrulla en la guarida de Oblivion.
EL EFECTO: Una granada directa a tu boca y la vuelta a casa repartido en quince bolsas de plástico.

Es desgarrador, en serio. *Turok 3* es un descendiente que hace honor a su precuela. Se trata de un juego enorme, increíble, repleto de cosas interesantes y muy, muy jugable. Pero llega un poco tarde. Sólo hay que mirar a los que se sientan a jugar, para leerles en la mirada algo como "cuando mate al próximo monstruo, me pongo a jugar a *Perfect Dark*".

Si el juego no ha superado a *Perfect Dark* no habrá sido porque Acclaim no lo haya intentado: se han dedicado a "tomar prestadas" ideas de una gran cantidad de juegos importantes, con todo el descaro del mundo. Y todo por conseguir que éste fuera el Turok más grande creado jamás. Reconocerás, cada dos por tres, guiños muy poco sutiles a desarrolladores rivales, al balancearte con el Gancho de Batalla (*The Legend of Zelda*), al explorar una fábrica alienígena (*Quake II*), al sortear una zona que es única para el personaje que estás controlando (*Resident Evil II*) o al contemplar cómo los civiles y los científicos son presa de todo tipo de hilarantes contratiempos (*Half-Life* para PC).

GRÁFICOS *La niebla, marca de la casa Turok, ha desaparecido.*

La consecuencia es que este *Turok 3* es distinto a los shooters anteriores de Acclaim. Durante los primeros dos tercios del juego, Danielle y Joseph están atrapados en un entorno futurista cargado de detalles muy parecido a las entregas anteriores, disparando balas contra humanos en lugar de mutantes sin rostro. En cierto modo, se trata de una maniobra absurda por parte de *Turok 3*, ya que al intentar emular el realismo de *Perfect Dark*, se presta a demasiadas comparaciones de las que no saldrá muy bien parado. Aunque, de todos modos, es un cambio con respecto a *Turok 2* que resulta de agradecer.

Lo más decepcionante es que *Turok 3* caiga en la misma trampa que *Perfect Dark*. Al cabo de unas horas te ves combatiendo en extravagantes cuevas llenas de lava y fábricas extraterrestres, disparando al tuntún contra los alienígenas que te

△ *Apunta al pezón y verás cómo aúllan a dúo.*
Le resultará muy complicado apuntar sin ojos... Y sin cerebro, todavía más. ▷



◁ Muy grotesco. Un par de tiros y dejará de serlo.

¡Perro malo! ¿Qué le has hecho a ese señor? ▽



△ El todopoderoso rifle de asalto en acción.

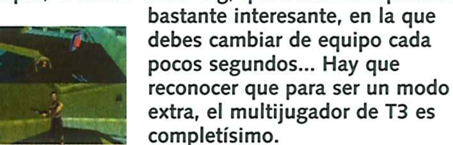
◁ El taladro cerebral vuelve al ataque. ¡Aparta, que salpica!

▷ En Turok 3 los malos hacen cola para que te los cargues, los muy zoquetes.

◁ Tendremos que desinfectarle ese muñón.

EL MULTIJUGADOR

Si estás interesado en el multijugador de *Turok 3*, te sugerimos que eches un vistazo a nuestro análisis de *Turok: Rage Wars* en nuestro número 25. De todos modos, vamos a repasar cuatro detalles del deathmatch de *Turok 3*: enemigos hambrientos que se convierten en dóciles si no aumentas su nivel de dificultad, munición mal repartida que hará que acabes utilizando el hacha la mayor parte del tiempo. La sensación general es que está por debajo de su predecesor (aunque hay que tener en cuenta que Rage Wars era un juego entero dedicado al multijugador). Aun así, sigue teniendo su lado divertido. Por ejemplo, el modo Color Tag, que ofrece una partida bastante interesante, en la que debes cambiar de equipo cada pocos segundos... Hay que reconocer que para ser un modo extra, el multijugador de T3 es completísimo.







△ Los personajes de la CPU tienen la costumbre de corretear en pequeños círculos.

acechan, pululando sobre sus ridículas patitas de insecto, igual que otros muchos engendros de tantos shooters en primera persona anteriores. No es que arruine el juego pero, igual que los niveles Skedar en PD, te dejan con esa sensación de vacío. Las últimas horas de *Turok 3* hacen que recuerdes con nostalgia lo bien que te lo estabas pasando en el primer nivel.

Pero bueno, al menos el juego tiene un aspecto asombroso. La base militar es extremadamente convincente; laboratorios subacuáticos con bancos de peces nadando por detrás de gigantescos ventanales y una metrópolis espacial enorme llena de rascacielos, robots ED209, edificios en ruinas y veloces trenes subterráneos. Es increíble. La niebla, marca de la casa Turok, ha desaparecido y mientras todo retiembla en la alta resolución, no hay que temer por las ralentizaciones de *Turok 2*. Un poco más de luz en algunos sitios hubiera ido pero que muy bien (algunas zonas son tan oscuras que hasta nos pusimos a comprobar si el televisor se nos había apagado accidentalmente). Dejando esto a un lado, *Turok 3* es todo un festival visual... y gore: dispara a uno de esos diablos en el pecho y se desplomará en el suelo, sacudiéndose en medio de agónicos espasmos mientras va empapando todo el suelo de sangre. Si le das a un perro mutante, explotará a cachitos y dejará toda la acera impregnada de porquería verde viscosa. Si disparas a un humano, un soldado o un científico, le mutilarás. Perderá una extremidad o la cabeza y litros y más litros de sangre. No son muertes tan espectaculares como las de *Perfect Dark*, pero están hechas con estilo. Prueba de ello son juegos como *Quake II* o las dos entregas Turok anteriores, pero *T3* no tiene la velocidad, el miedo o la cantidad de enemigos necesaria para salir airoso de la prueba.

Pero no nos equivoquemos, *Turok 3* contiene algunos momentos que harán que tu corazón tenga amagos de taquicardia. Sin embargo, por cada uno de esos momentos buenos, tendrás que tragarte unos cuantos más no tan loables.

TECNOLOGÍA ***Si disparas a un perro mutante, explotará y dejará toda la acera impregnada de porquería verde viscosa.***

Después de que la violencia y los gráficos te hayan dejado con la boca abierta, la volverás a cerrar y pensarás de nuevo en *Perfect Dark*. Sus armas sustanciosas, los guardas tan reales... A su lado, las armas de *Turok 3* son muy poca cosa, sus monstruos, unos atolondrados, y la falta de objetivos que vayan más allá del "cárgate a todo lo que se mueva" no te emocionará lo más mínimo. La violencia pura y dura ya ha funcionado en la N64.

Así que el combate entre *Perfect Dark* y *Turok* (se veía claro que Juanita Dark era la favorita desde el principio) acaba dándole el triunfo al primero, pero ¡ojo! *T3* no queda hundido en la miseria. Sin embargo, pese a las odiosas comparaciones, en *Turok 3* los momentos brillantes quedan eclipsados por los más tediosos. Si puedes pasar eso por alto, *Turok 3* tiene todo lo que los fans de la violenta familia Fireseed desean.

sus más y sus menos

+
- Buen intento de buscar una jugabilidad más envolvente.
- Mucha sangre.
- El aspecto es fabuloso.

−
- Después del tercer nivel pierde algo.
- La acción deja bastante que desear.
- Echarás a faltar el apuntar con R al estilo PD.

Si esto te gusta...

Turok 2
Acclaim
M64/12, 95%
Precuela cargada de violencia pura y dura.





9 GRÁFICOS
En general, son muy buenos. Lástima que la animación no esté a la par.

8 SONIDO
La música es tan sugerente como siempre. Se acompaña de estruendos y griteríos.

8 TECNOLOGÍA
La tercera entrega de la serie sigue sin lograr que Acclaim exprima las capacidades de la N64 como lo han hecho Nintendo o Rare.

7 DURABILIDAD
Considerable, pero menor que la de su predecesor, que también era más difícil.

VEREDICTO
Una mezcla de momentos brillantes y tenues. Genial como juego por separado, aunque pierde enteros si se compara con PD.



86%



CÓMO...

sobrevivir a la villa en

PERFECT DARK

Segunda entrega de nuestra guía magistral para Perfect Dark.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Perfect Dark* en el número 31 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Jugable a más no poder y enorme como ningún otro. Si tuvieras que elegir un único juego para tu N64, éste sería el ganador sin discusión. Sin duda."



VILLA CARRINGTON: PRIMER REHÉN

La mansión de Carrington es un disfrute para los ojos, pero su diseño parece ideado por el mismo diablo...

1 Primero acaba con los guardias y, a continuación, dedícate a los francotiradores. En Agente o Agente Especial, cruza la zona rocosa a cielo abierto, pero ponte a cubierto de los disparos de los francotiradores. Procura no olvidarte del vigilante que hay al otro lado del estanque, detrás del embarcadero.



2 Atrapar a un vigilante de Datadyne parece fácil, pero en el fragor de un tiroteo puede ser tarea harto complicada. Procura cruzar por la puerta que queda a la derecha cuando otees desde el embarcadero. Después, deshazte del tipo.



3 Cuando hayas superado la villa laberíntica, baja por la escalera que hay tras la cocina. La primera puerta de la izquierda conduce al sótano. Para en la ducha para recoger un escudo. En Agente Perfecto deberías visitar el dormitorio de Carrington a las primeras de cambio, antes de deshacerte de los francotiradores. Si quieres saber el porqué, lee el apartado "Shhh, es un secreto".



4 Avanza por las tuberías hasta las tres pantallas de ordenador que controlan el generador de viento. Acciona primero el grupo de dos. Cuando hayas liquidado a los guardianes que custodian las pequeñas pantallas verdes tipo GoldenEye, prepárate para subir la escalera a toda prisa.

TRAMPOSO Y VELOZ

Si completas Villa Carrington en cualquier nivel de dificultad accederás al truco del Rifle Francotirador, pero si quieres hacerte con el excelente Hit and Run Buddy, deberás completarlo en Agente Secreto en menos de 2:30.

1 Cuando apuntes, desplaza el objetivo en horizontal hasta que se ponga rojo y dispara. No importa dónde le des.



2 Salta por la cornisa hasta las cajas que hay al lado del principio.

3 Dirígete a los escalones rojos. Desde ahí podrás liquidar a los dichosos francotiradores.



4 También tienes una excelente atalaya en el otro lado, de cara al embarcadero.



5 Baja hasta el generador de viento y esquiva a los vigilantes. Igual te da tiempo a matar a los guardianes que se crucen en tu camino.



6 Hecho esto, cruza la bodega para rescatar al bueno de Carrington.

CASI PERFECTO

Una tía de armas tomar, esta Joanna Dark. Un pequeño cambio y todo se hace más fácil...

- En el modo Agente hay varias puertas cerradas, hecho que dificulta el avance. La puerta trasera se cerrará a tu paso si la cruzas.



- El punto de partida cambia en Agente Perfecto. ¡Genial! ¿Cómo no se le había ocurrido antes a nadie?



- Los piratas sólo te molestarán en el modo Agente Perfecto. Buena noticia.

NO TE LO PIERDAS

Explora. Pulula por todas partes. Cuando irrumpas en el tocador de Carrington por primera vez descubrirás de lo que son capaces los diseñadores de Rare. Hay cojines esparcidos para satisfacer a las damas y, si disparas sobre la cama, verás tres tipos diferentes de impacto de bala, dependiendo del lugar en el que aciertes. Eso sí es atención por el detalle.

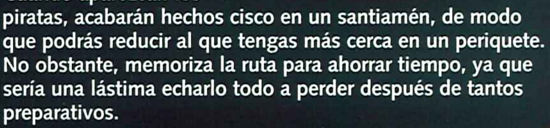




EL TRAMO MÁS DURO

¿Pensabas que la villa iba a ser un remanso de paz? ¡Ja!

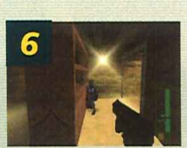
Sudarás tinta la primera vez que los piratas, en el modo Agente Perfecto, empiecen a hacer de las suyas y descubras que dispones de muy poco tiempo para deshacerte de ellos. Ahí va ese truco: antes de poner en marcha a los piratas al cargar el generador, coloca la Ametralladora Lapa con su función secundaria de vigilancia activada al lado del último ordenador. Cuando aparezcan los piratas, acabarán hechos cisco en un santiamén, de modo que podrás reducir al que tengas más cerca en un periquete. No obstante, memoriza la ruta para ahorrar tiempo, ya que sería una lástima echarlo todo a perder después de tantos preparativos.



5 En Agente Perfecto, cuando el generador vuelva a estar conectado, la fiesta empezará de nuevo. Si activas el R-Tracker verás la localización de los ordenadores que están siendo pirateados. Deberás conocer el plano de la villa al milímetro para llegar a tiempo. No obstante, hemos dado con otra solución: si quieres conocerla, no te pierdas nuestra sección "El tramo más duro".



6 A continuación, dirígete a la inmensa bodega de Carrington. Liquidar a los malos es complicado, ya que se esconden tras los estantes de vino de Burdeos. Será mejor que eches mano del rifle francotirador. El último vigilante soltará la llave del lugar en que retienen a Carrington.





SHHH, ES UN SECRETO

La exploración da sus frutos, ya que puedes encontrar jugosos artilugios.

¡Munición!

En algunas de las cajas que hay al principio hallarás munición, así que vuélalas para hacer acopio de todo tipo de balas. La que queda a la izquierda del helipuerto contiene un Devastator.



¡Armas!

Mata al tipo que vigila el helipuerto (sobre los escalones rojos) en menos de 38 segundos y conseguirás dos CMP150.

¡Rifle Francotirador!

En Agente Perfecto hay un rifle con mira en la ducha de Carrington. Recógelo antes de salir y acaba con los francotiradores.







CHICAGO: SIGILO

Para salir airoso deberás noquear a varios civiles, liquidar rápidamente a los guardianes, ocultar tus armas de fuego y huir a toda pastilla del engendro robótico.

1 *El primer tipo con el que te topes no dudará en disparar si ve tu arma, así que ponlo a dormir. A continuación, dispara a los agentes del FBI al doblar la esquina: hay tres en Agente Perfecto, dos en Agente Secreto y uno en Agente. Sé rápido para que no disparen la alarma.*



2 *A continuación, recoge el equipo: cruza la calle, entra por el agujero de la valla y avanza por el agua de la derecha. Gira a la derecha y agáchate. Cuando lo tengas, regresa bajo el pavimento para deshacerte de los dos vigilantes.*

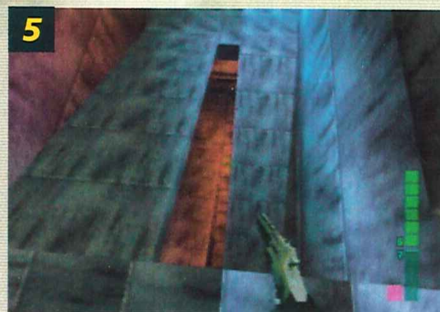


3 *Pasa entre las vallas hacia el viaducto y entra en el túnel que hay más cerca de la entrada. Al final, abre la puerta y coloca el dispositivo en la parte inferior de la limusina. La limusina no tarda en esfumarse, así que deberás actuar con celeridad. Hecho esto, prepara una vía de escape: para ello, coloca una mina en una de las puertas desbloqueadas de la salida de incendios: te recomendamos la inferior, ya que te resultará más fácil escapar del último nivel. Por último, mata a los vigilantes que hay en la salida de incendios.*



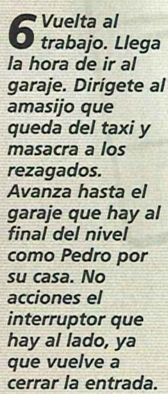


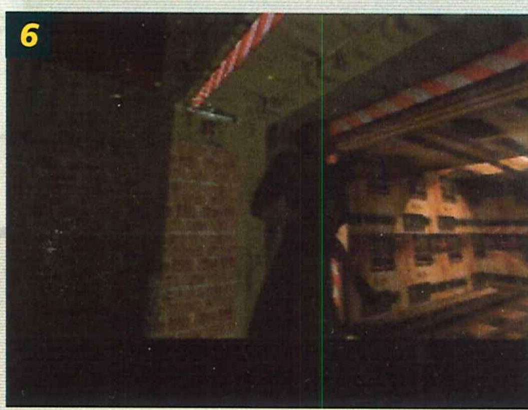
4 *¡Taxi! Esquiva al robot metomentodo, colócate en la parte trasera del taxi y desenfunda el Reprogrammer para deshacerte de la amenaza mecánica. En cualquier caso, no te acerques al garaje hasta que el robot esté bien muerto.*



5 *Estamos ante un extra prescindible, pero es tan alucinante que sería una lástima dejarlo escapar. Detrás de la limusina hay una puerta. Crúzala y encontrarás a tres guardias. Mata a dos y desarma al tercero. El infeliz abrirá la puerta barrada y te conducirá a un club de baile. Aprovecha para mover el esqueleto. Sólo se vive una vez.*

6 *Vuelta al trabajo. Llega la hora de ir al garaje. Dirígete al amasijo que queda del taxi y masacra a los rezagados. Avanza hasta el garaje que hay al final del nivel como Pedro por su casa. No acciones el interruptor que hay al lado, ya que vuelve a cerrar la entrada.*





EL TRAMO MÁS DURO

Este nivel puede convertirse en tu peor pesadilla si no sabes bien lo que debes hacer.



Parece imposible avanzar sin que te detecten. Los guardianes sellarán el garaje ante el más mínimo indicio de tu presencia, pero hemos perfeccionado una táctica para que puedas conseguir tu objetivo. Entra a la carrera en el callejón, coloca el cubo grande de la basura al lado de las latas de aceite y vuélalo todo por los aires para hacerte con la BombSpy. Lánzala al centro del garaje y detónala. De esta forma, distraerás la atención de los vigilantes y no deberás pasar el mal trago del taxi. ¿Qué te parece?

CASI PERFECTO

No dudes en afrontar los tres niveles de dificultad. Son tres juegos en uno.

● El escudo del túnel del viaducto aparece tan sólo en el modo Agente.



● Del mismo modo, el escudo que hay bajo la rampa, al lado de la pista del club, sólo lo encontrarás en los modos Agente y Agente Especial.

● Por fortuna, en el modo Agente no tienes que andar colocando minas por control remoto ni Tracers. Así pues, sólo te queda el robot.

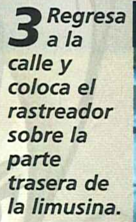
NO TE LO PIERDAS
El club. Vale la pena perder un poco de tiempo en el modo Agente para verlo. También puedes entrar si llevas el escáner de Rayos X y la Magnum (gracias a los trucos) y disparas al lado del tipo que pulula al otro lado de la puerta cerrada. Saldrá corriendo para atraparte y, de paso, abrirá la puerta.





SHHH, ES UN SECRETO

Además de la consabida zona extra, puedes encontrar muchas otras cosas.



¡Escudo!

En los modos Agente o Agente Especial, busca bajo la última rampa que hay al lado de la puerta del club. Si te agachas hallarás un escudo.

¡Falcon!

Dentro del club encontrarás otra Falcon sobre la barra. ¡Qué bien!

¡Escudo!

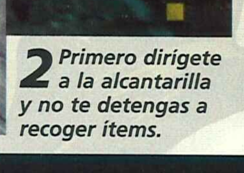
Dentro del túnel del viaducto hay otro escudo. Desde el agujero de la valla, avanza por la izquierda y busca un túnel a la izquierda. Dentro encontrarás el preciado tesoro.



TRAMPOSO Y VELOZ

Si completas Chicago en cualquier nivel de dificultad, te toparás con una sorpresa divertida. El modo DK es casi un requisito en muchos juegos, y no nos extraña en absoluto. Utilízalo con Elvis y sabrás el porqué. Si lo completas en el modo Perfecto en menos de dos minutos, la diversión es aún mejor, pero para conseguirlo puede que necesites un poco de ayuda.

1 Acaba con los tres tipos de los abrigos marrones si no quieres que te compliquen la vida más adelante.



2 Primero dirígete a la alcantarilla y no te detengas a recoger ítems.

3 Regresa a la calle y coloca el rastreador sobre la parte trasera de la limusina.

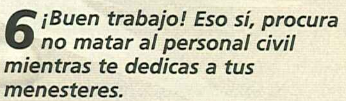




4 Pasa del taxi: limítate a seguir nuestros consejos del apartado "El Tramo más Duro".



5 Cuando dispongas de la BombSpy, lánzala dentro del garaje y detónala en medio de los vigilantes.

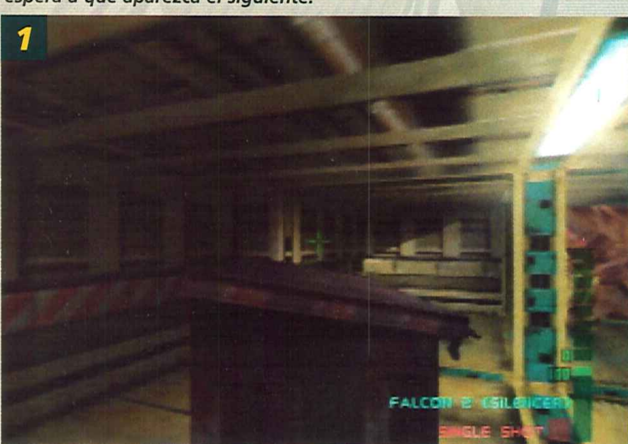


6 ¡Buen trabajo! Eso sí, procura no matar al personal civil mientras te dedicas a tus menesteres.

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

El arte del sigilo consiste en "silenciar" a los guardianes sin darles tiempo a accionar el botón de alarma.

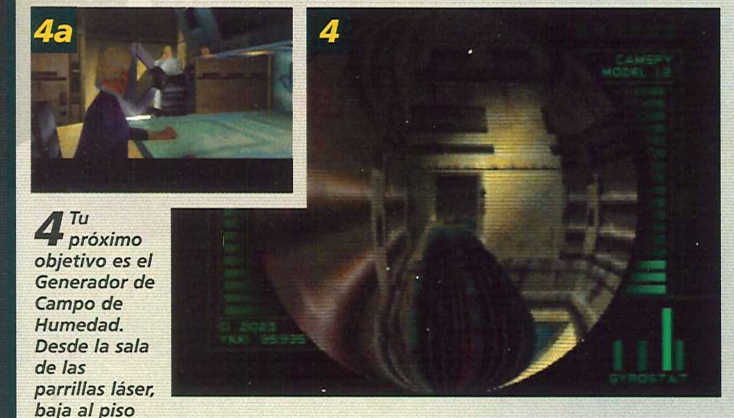
1 Hay dos vigilantes parapetados en la primera sala: ladéate a la derecha nada más entrar y aturde al primero mientras vacila al lado del cubo de la basura. A continuación, ocúltate en una esquina y espera a que aparezca el siguiente.



2 En la siguiente sala hay cuatro enemigos. Cuando irrumpas a través del cristal, deslízate hasta el rincón y utiliza la función de rastreo del CMP150 para localizarlos. A partir de aquí, todo se reduce a apretar el gatillo.



3 Deberás silenciar a los guardias antes de que lleguen a la alarma: el de la derecha es el más importante. Después dedícate a buscar los cuatro monitores que controlan el sistema de la parrilla láser, pero procura no disparar la alarma sin darte cuenta.



4 Tu próximo objetivo es el Generador de Campo de Humedad. Desde la sala de las parrillas láser, baja al piso inferior y utiliza la terminal de ordenador. Hecho esto, sube a la plataforma superior, avanza por las tuberías y envía la CamSpy a la sala de reuniones. Verás una escena explicatoria.



5 A continuación, déjate caer y acaba con los tres vigilantes para que no puedan disparar la alarma. Dirígete acto seguido al archivo de seguridad del Dr. Carroll que está en la caja fuerte. Pega el decodificador en la pantalla que hay en la parte interior derecha. Mientras esperas, aparecerán más vigilantes que utilizan Magnums, por lo que tendrás tiempo de sobras para esquivar sus disparos y escapar por las alturas.



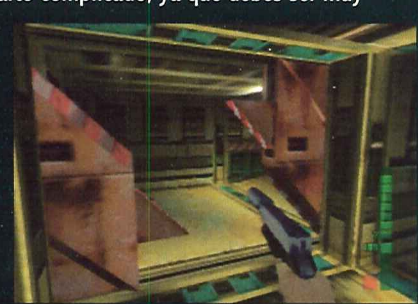
6 El próximo paso a seguir depende del lugar en que colocaras la mina por control remoto del nivel anterior. Si volaste la puerta inferior, estará muy cerca, pero si detonaste la superior, deberás cruzar una serie de pasadizos repletos de enemigos. Lee el apartado "Shhh, es un secreto" para averiguar todo lo que puedes descubrir.

EL TRAMO MÁS DURO

Los villanos encubiertos son duros de pelar. Pero con este truco, ya pueden ponerse a temblar.



Aunque parezca extraño en Rare, este truco se aprovecha de un fallo de poca importancia. Cuando entres en la segunda sala, revienta el cristal y adéntrate en la zona por la puerta, sigilosamente, para acabar con los vigilantes. El siguiente tramo es harto complicado, ya que debes ser muy rápido para cruzar de nuevo la puerta antes de que se cierre. Si consigues salir, vuelve a la primera sala y ponte a mirar por la pequeña ventana a ras de suelo que da a la segunda sala. Aparecerán unos vigilantes que intentarán apuntarte, pero su antebrazo se atascará en la ventana, por lo que podrás liquidarlos sin sufrir el menor percance. ¡Qué guai!



SHHH, ES UN SECRETO



El BAFTA no es un secreto propiamente dicho, pero encontrarás un montón de material de primera. Si no, mira...



¡Bombas-N!

Si en el nivel anterior colocaste la mina por control remoto en la puerta superior, encontrarás Bombas-N al lado de tu salida, pero sólo en los modos Agente Especial o Agente Perfecto. Colócalas para una detonación de proximidad y alucina con los estragos.

¡Escudo!

En Agente o Agente Especial hay un escudo en una escalerilla que se oculta en la parte trasera.

¡Ballesta!

En la primera sala, dispara al primer guardián, calienta tus puños y acaba con el segundo. Este último dejará una ballesta en herencia para quien la quiera recoger.

NO TE LO PIERDAS

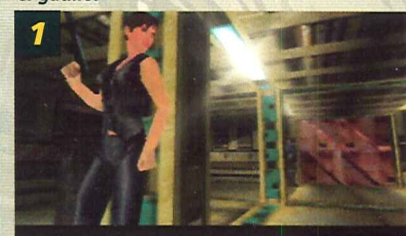
La secuencia de introducción es increíble, pero también merece la pena destacar un motivo decorativo que se encuentra en el interior de la caja fuerte del G5. Se trata del BAFTA, uno de los prestigiosos premios conseguidos por Rare. Es lo que nos gusta de estos desarrolladores. Su sentido del humor es típicamente británico, pero se capta a la perfección. Nos encanta ese toque de arrogancia.



TRAMPOSO Y VELOZ

Completa el edificio G5 en cualquier nivel de dificultad y seguro que montas una fiesta de órdago para celebrarlo. Completarlo en menos de 1:40 para conseguir el Mecanismo de Invisibilidad no es tan sencillo. Pero nosotros lo hemos conseguido...

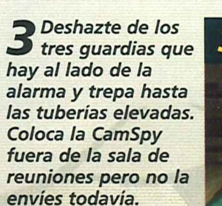
1 Cuando dispares con mira, desplaza el objetivo en horizontal hasta que se ponga rojo. Ése es el momento de apretar el gatillo.



2 En la segunda sala, puedes probar el truco que proponemos en "El tramo más duro", pero no siempre es la forma más rápida de liquidar a los malos. Y también es bastante difícil.



3 Deshazte de los tres guardias que hay al lado de la alarma y trepa hasta las tuberías elevadas. Coloca la CamSpy fuera de la sala de reuniones pero no la envíes todavía.





4 Baja y mata a los vigilantes: corre hacia la sala de la caja fuerte. Utiliza el decodificador, pasa a la CamSpy y hazla entrar. Mientras se desarrolla la escena de vídeo, la caja se abrirá sin hacerte perder tiempo.



5 Recoge los archivos históricos de personalidad y desaparece. La salida ha volado por los aires, hecho que te hará perder algo de tiempo.

6 Una forma más rápida de conseguir más ítems consiste en conectar un cartucho de Game Boy Color de PD mediante un Transfer Pak, pero para eso tendrías que esperar a comprarlo...

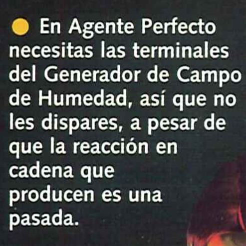
CASI PERFECTO

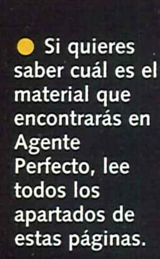
Además de enfrentarte a menos objetivos, el modo Agente sufre otras variaciones...



● En Agente Perfecto necesitas las terminales del Generador de Campo de Humedad, así que no les dispares, a pesar de que la reacción en cadena que producen es una pasada.

● En Agente puedes subir al piso de arriba sin problemas, pero en los otros niveles de dificultad deberás desactivar la parrilla láser antes de intentarlo.







● Si quieres saber cuál es el material que encontrarás en Agente Perfecto, lee todos los apartados de estas páginas.

ÁREA 51: INFILTRACIÓN

¡Eoooooo! ¿Hay "alien" ahí?

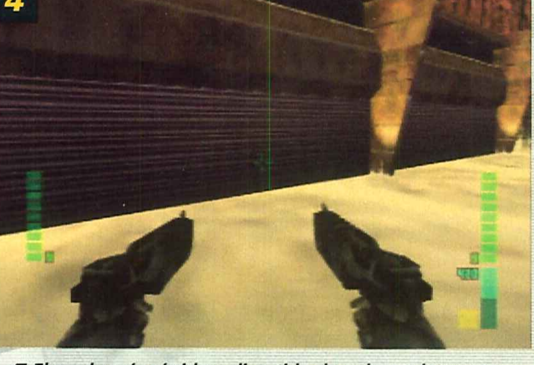
1 Espera a que el primer guardia haya sobrepasado tu posición para, a continuación, eliminar a toda prisa al tipo que corre para activar el arma automática. Ponte a cubierto y asoma para disparar a las armas automáticas cuando dejen de escupir fuego.



2 Entra por el agujero de la valla y lanza un par de granadas para eliminar las minas que hay alrededor del helipuerto. Llévate el lanzacohetes y busca el espacio angosto que hay en el muro de la izquierda. Al otro lado, colócate detrás de las armas automáticas y dispara. Acaba también con el Robot Interceptor si no quieres tener problemas más adelante. A continuación, baja por las escaleras y coloca los explosivos en el monitor. Esquiva los rayos láser altos y espera a que desaparezcan los bajos para pasar.

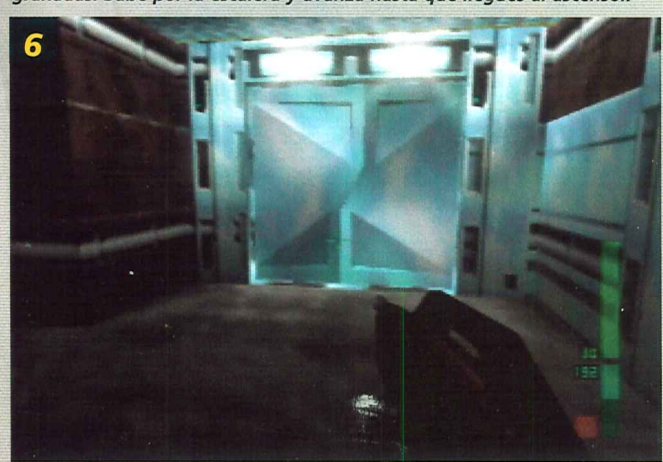


3 Regresa y pasa por el túnel. En el otro extremo, ponte a cubierto y liquida a las armas y a los vigilantes. Cuando el lugar esté despejado, acaba con los Interceptors que hay al lado de la Hoverbike, pulsa el botón rojo para bajar la antena y acopla el Comms Rider (unidad de comunicaciones).



4 El modo más rápido y divertido de volver a la puerta principal es a lomos de la Hoverbike. Pasa de los vigilantes. Bájate en la puerta y avanza hacia las dos puertas enrejadas que hay al lado del primer Interceptor. El tipo que hay en ese punto habrá dejado caer una llaves que puedes utilizar en las consolas que hay a ambos lados del ascensor.

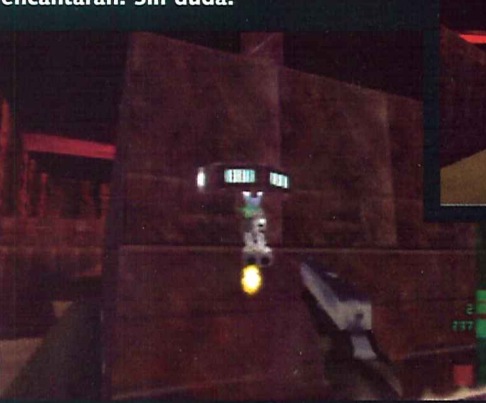
5 Baja en cualquiera de los ascensores. El Dragon va de perlas para despejar esta zona de enemigos. Avanza de puntillas hacia el hangar abierto, ya que a los guardianes del lugar les encantaría hacerte pedacitos mediante granadas. Sube por la escalera y avanza hasta que llegues al ascensor.



6 Cuando llegues al último tramo, avanza por la pasarela hasta que aparezcan los guardianes del piso inferior. Ponte a cubierto detrás de la caja y elimínalos. Cuando el camino esté libre, bájate de la rampa y entra en el ascensor que hay debajo.

EL TRAMO MÁS DURO

Las ametralladoras de vigilancia te encantarán. Sin duda.





El truco para liquidar a las dichosas armas de vigilancia consiste en no acercarte a su posición como lo harías si se tratara de un ser humano o de un Skedar. Muchas veces puedes derrotarlas sin que se enteren de que estás merodeando por ahí. Avanza pegado a la pared hasta que puedas ver el borde de su base y, a continuación, dispara un par de veces si crees que te ha localizado. Necesitas un arma de precisión, y el Falcon es lo mejor que tienes. Si no te queda más remedio que enfrentarte a corta distancia y desde el frente, perfecciona el arte de asomar y ocultarte al tiempo que disparar ráfagas cortas. No seas impaciente; al cabo de un rato funcionará.

CASI PERFECTO

La manera de hacer frente a este nivel varía según la dificultad.

● En el modo Agente no tienes que colocar el mecanismo de la antena, con lo que puedes pasar olímpicamente de esa zona.

● Por lo tanto, en este modo no gozas de la oportunidad de montar en Hoverbike. Tiene sus ventajas, pero también sus inconvenientes...





● En Agente Especial y Agente Perfecto, escapar de la sala del radar es muy complicado. ¿Por qué? Pues por culpa de los rayos láser. Agáchate para esquivar a los altos y espera a que desaparezcan los bajos. Es por tu bien.



TRAMPOSO Y VELOZ

La obsesión por el enanismo parece haberse apoderado de las mentes pensantes de Rare. Si completas Área 51 en cualquier nivel de dificultad accederás a personajes pequeños. Sin embargo, si lo completas en Agente Especial en menos de cinco minutos, tu compinche Hotshot será tuyo. Sus dos Magnums marcan la diferencia. ¿Un poquito de ayuda?

1 Avanza por el primer tramo, como siempre. Recoge las armas.





2 No dispares a los guardias de la torre desde lejos. Acércate y dales su ración de plomo.

4 Baja la antena y deshazte del Comms Rider antes de regresar por el túnel. Procura no llamar la atención.





5 Esquiva al Interceptor y cuélate por el agujero de la valla. Coloca los explosivos y liquida al tipo que tiene la llave del ascensor.

3 Lanza una granada al helipuerto cuando bajes por el túnel para acabar con los vigilantes y el arma.

6 Corre hacia el ascensor de la izquierda. Si esquivas los disparos con gracia y salero y te pones a cubierto todo irá bien. A partir de aquí, vuelta a las tradiciones: corre a toda pastilla, dispara a saco, y reza sin parar.

NO TE LO PIERDAS

La Hoverbike. ¡Qué pasada! Si la inmensidad y esplendor gráfico de PD no te bastaba, toma pedazo de película. En su predecesor, podías colarte en un tanque que no estaba mal, pero que tampoco mataba. La Hoverbike desafía a la ley de la gravedad, y eso, a toda pastilla, es una auténtica gozada. Desde luego, los chicos de Rare son únicos a la hora de lograr maravillas gráficas.

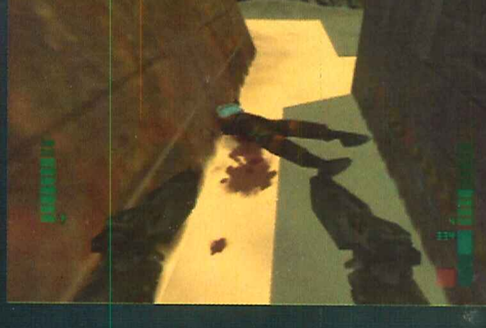


SHHH, ES UN SECRETO





Quizá te parezca fácil, pero el primer guardián que te encuentres cuando vayas a acoplar el Comms Rider, llevará un traje blanco y marrón la mar de cañero. Una vez hayas castigado su tremenda falta de decoro y buen gusto, verás que llevaba un par de MagSecs. Ideales para hacer morder el polvo.



CONTINUARÁ... No te pierdas el desenlace de *Perfect Dark* el mes que viene.



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______________________ NIF: ______________

Domicilio: ______________________ Núm: ______ Piso: ______ Puerta: ______

Código Postal: ______________ Localidad: ______________________

Provincia: ______________ Teléfono: ______________ e-mail: ______________

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ___ptas./___euro	☐ 1.500 ptas./ 9 euro	☐ 4.000 ptas./ 24 euro	☐ 8.000 ptas./ 48 euro	☐ 15.000 ptas./ 90 euro
☐ Cada mes	☐ Cada trimestre	☐ Cada semestre	☐ Cada año	☐ Aportación única

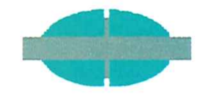
Tipo de donación:

☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______________________

Número: ______________________ Fecha de caducidad ______ / ______

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ______________ Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª . 08021 Barcelona. ☎ **93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88**

La Fundación Josep Carreras agradece la publicación gratuita de este anuncio

CÓMO... encontrarlo todo en POKéMON ROJO Y AZUL



Sientes que has perdido el rumbo en *Pokémon Rojo y Azul*? No te preocupes, nosotros te ayudaremos a recuperarlo. Este mes volvemos a introducirnos en la mágica Isla Pokémon con la segunda entrega de nuestros trucos especiales para que encuentres lo que buscas en un abrir y cerrar de ojos, los lugares en los que se esconden los mejores Pokémon y la forma de entrenarlos para que se conviertan en piezas clave en Pokémon Stadium. Si quieres saber más de Pokémon que toda España de Gran Hermano, estás en el lugar adecuado.

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Pokémon* en el número 24 y llegamos a la siguiente conclusión:

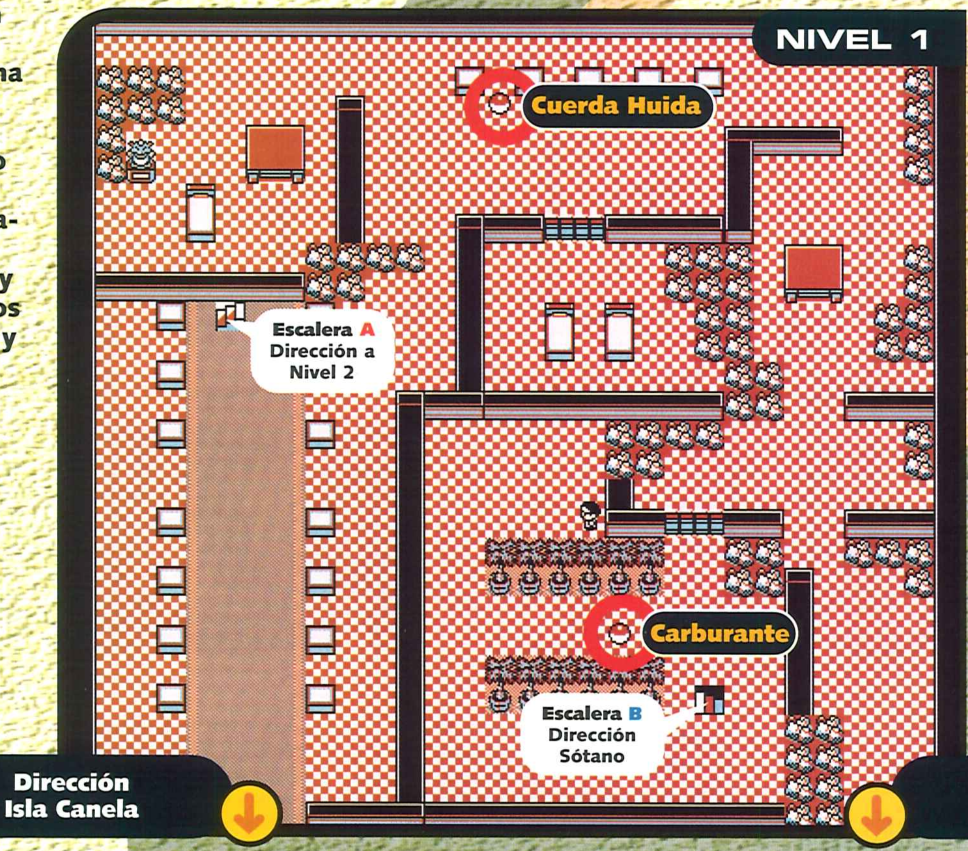
"Es el juego más importante de la Game Boy. Una compra imprescindible."

5

MANSIÓN POKéMON

Esta gran mansión situada en Isla Canela esconde una llave secreta que abre la puerta de acceso al gimnasio de Ciudad Canela. Mueve las pokéstatuas para abrir y cerrar las puertas y ten cuidado con los Pokémon Veneno y Fuego.

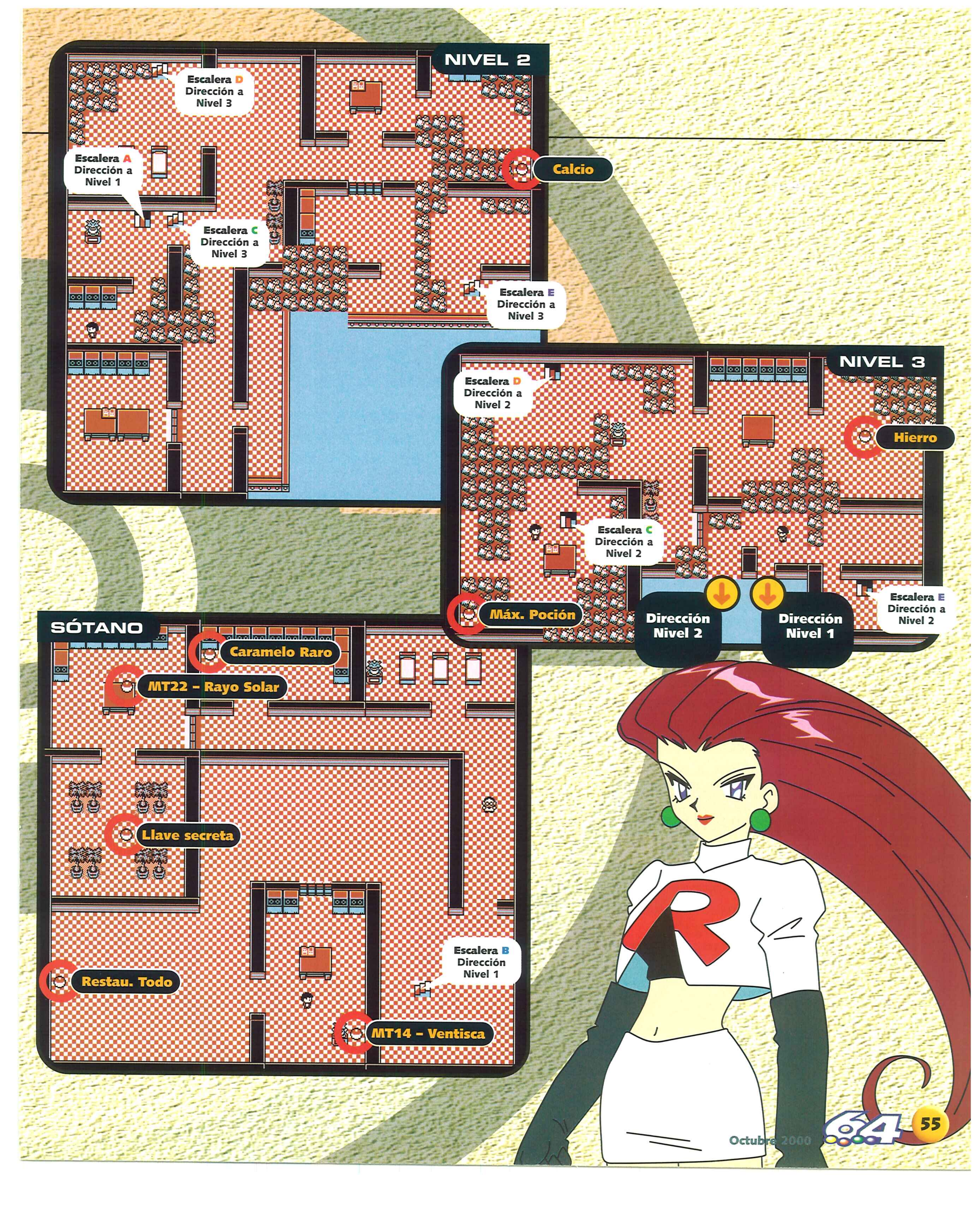
ESTÁS AQUÍ



Qué puedes capturar en la Mansión Pokémon...





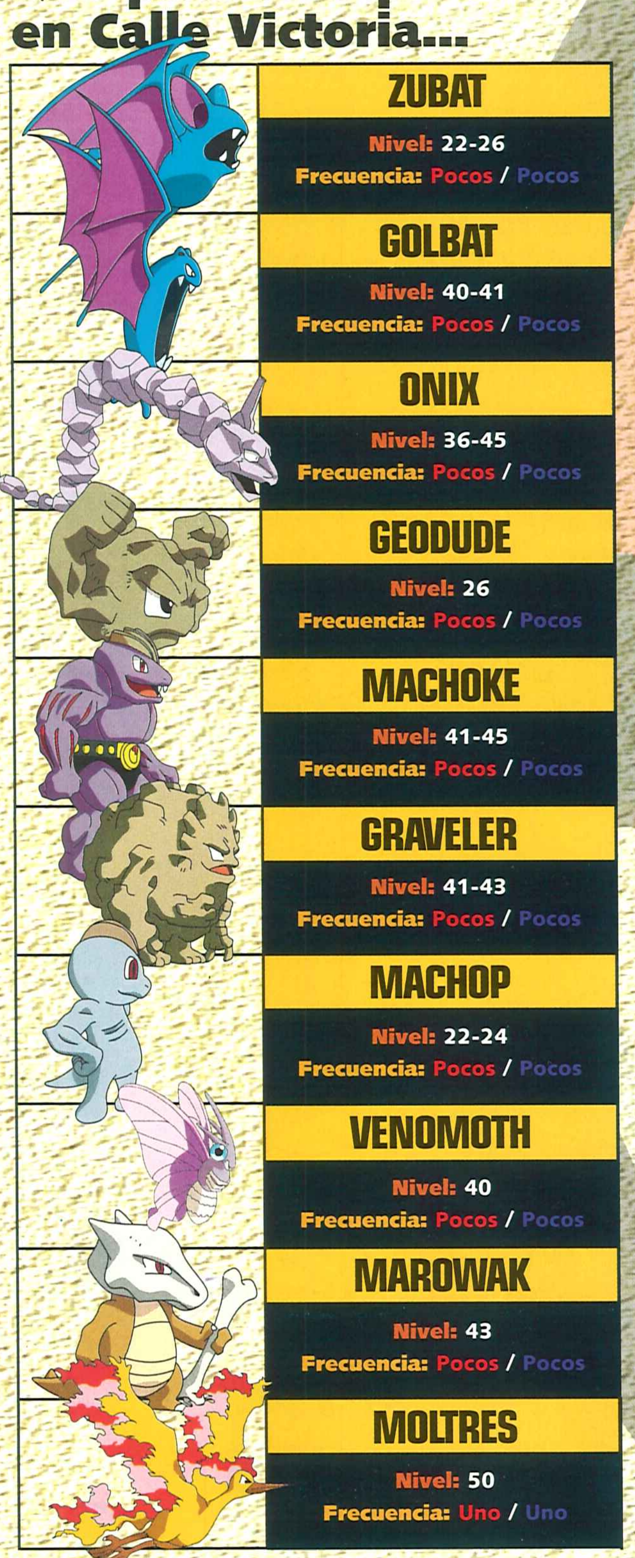

NIVEL 2
Escalera D Dirección a Nivel 3
Escalera A Dirección a Nivel 1
Escalera C Dirección a Nivel 3
Calcio
Escalera E Dirección a Nivel 3
NIVEL 3
Escalera D Dirección a Nivel 2
Hierro
Escalera C Dirección a Nivel 2
Máx. Poción
Dirección Nivel 2
Dirección Nivel 1
Escalera E Dirección a Nivel 2
SÓTANO
Caramelo Raro
MT22 - Rayo Solar
Llave secreta
Restau. Todo
Escalera B Dirección Nivel 1
MT14 - Ventisca

CALLE VICTORIA

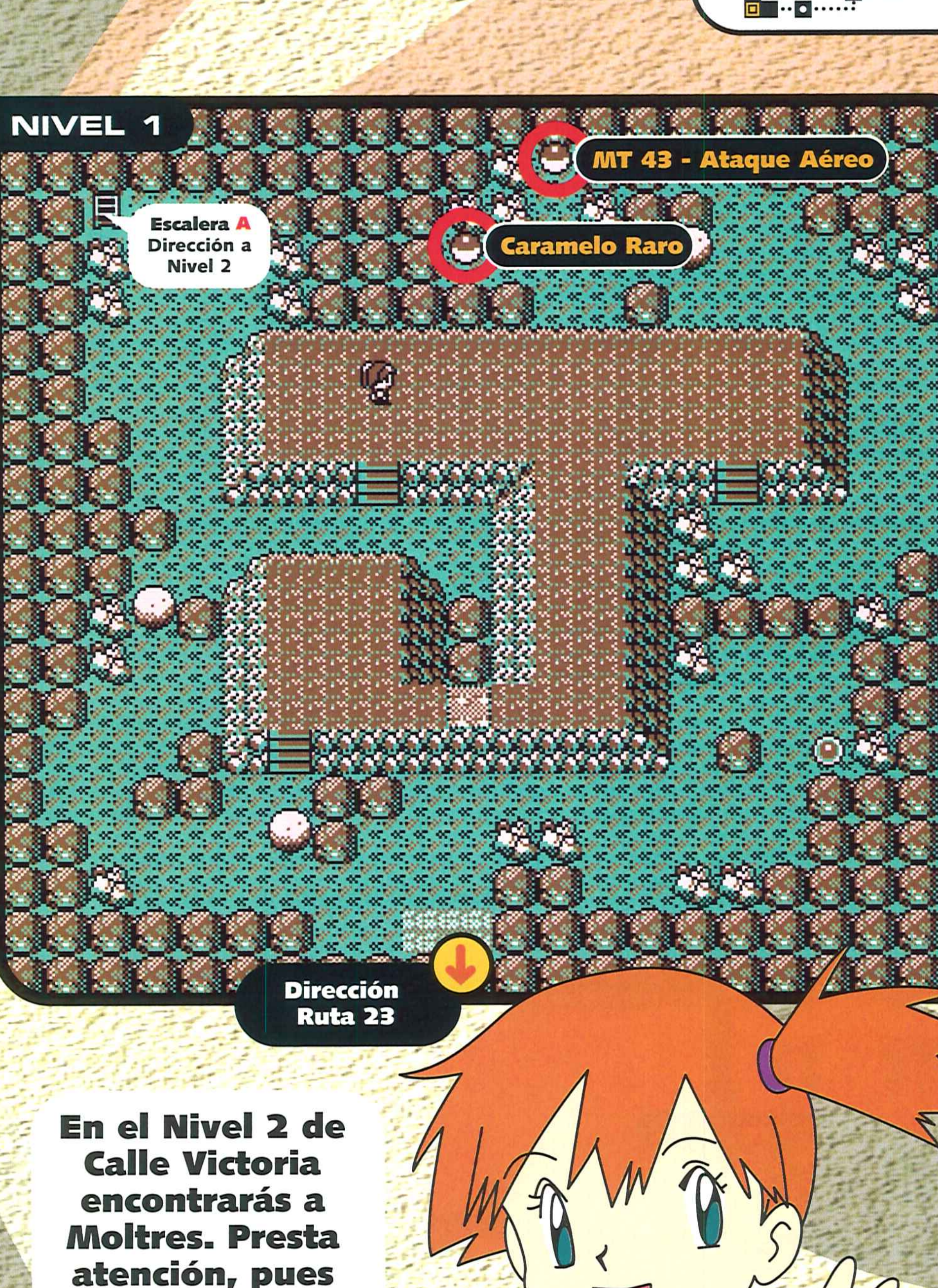


Calle Victoria es la última mazmorra que encontrarás antes de verte las caras con el Alto Mando. Se trata de un puzzle en el que has de mover las rocas para activar los interruptores adecuados, de forma que necesitarás un Pokémon que haya aprendido la MO04, Fuerza. Si te haces un lío, sal y vuelve a entrar. Las rocas estarán colocadas en la posición original.

Qué puedes capturar en Calle Victoria...



Pokémon	Nivel	Frecuencia
ZUBAT	22-26	Pocos / Pocos
GOLBAT	40-41	Pocos / Pocos
ONIX	36-45	Pocos / Pocos
GEODUDE	26	Pocos / Pocos
MACHOKE	41-45	Pocos / Pocos
GRAVELER	41-43	Pocos / Pocos
MACHOP	22-24	Pocos / Pocos
VENOMOTH	40	Pocos / Pocos
MAROWAK	43	Pocos / Pocos
MOLTRES	50	Uno / Uno



En el Nivel 2 de Calle Victoria encontrarás a Moltres. Presta atención, pues será tu única oportunidad para capturarlo.

NIVEL 2

Protec. Esp.

Escalera B
Dirección a
Nivel 3

Moltres

Escalera C
Dirección a
Nivel 3

MT17 – Sumisión

Escalera A
Dirección a
Nivel 1

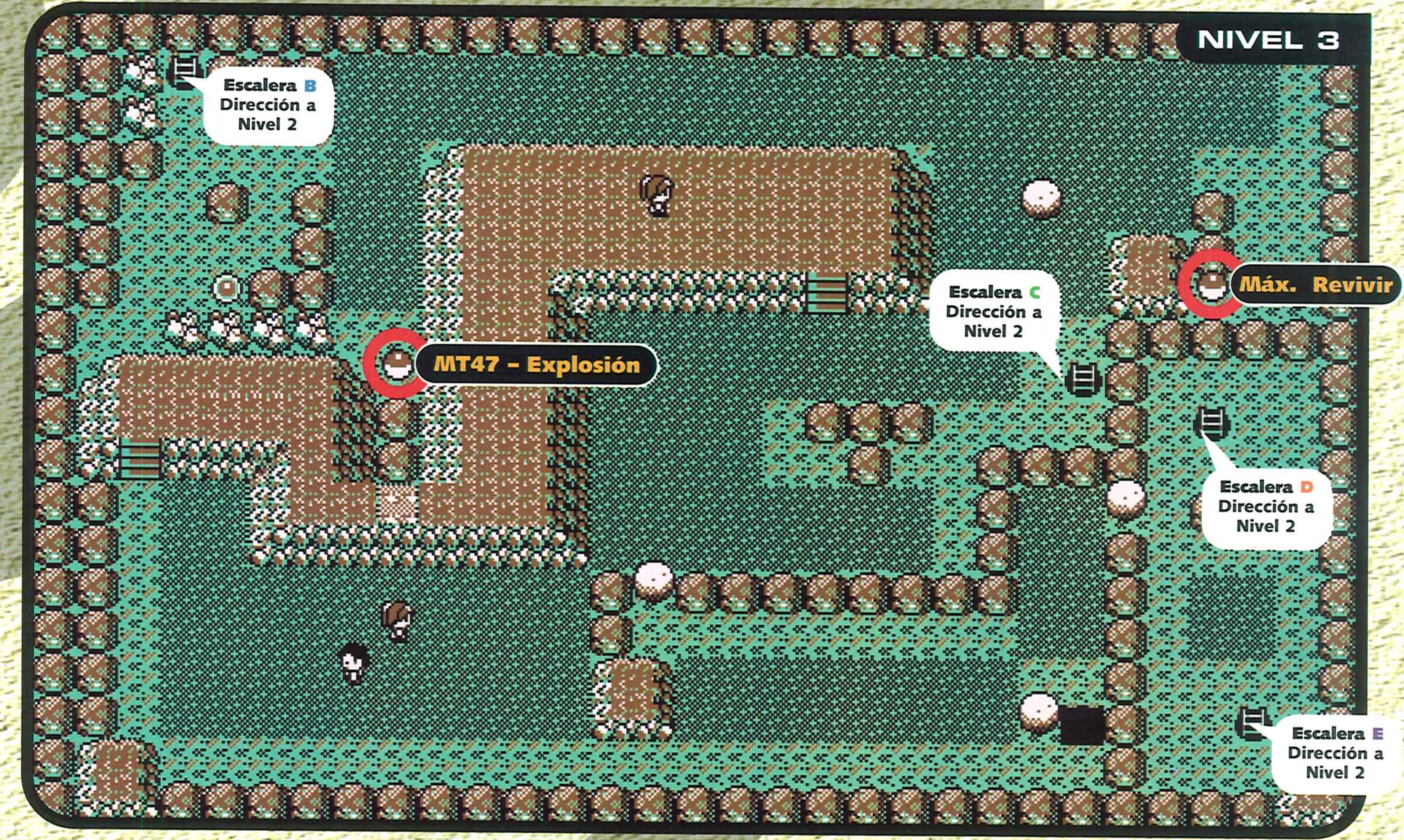
Cura Total

Escalera D
Dirección a
Nivel 3

Dirección
Ruta 23

MT05 – Mega Patada

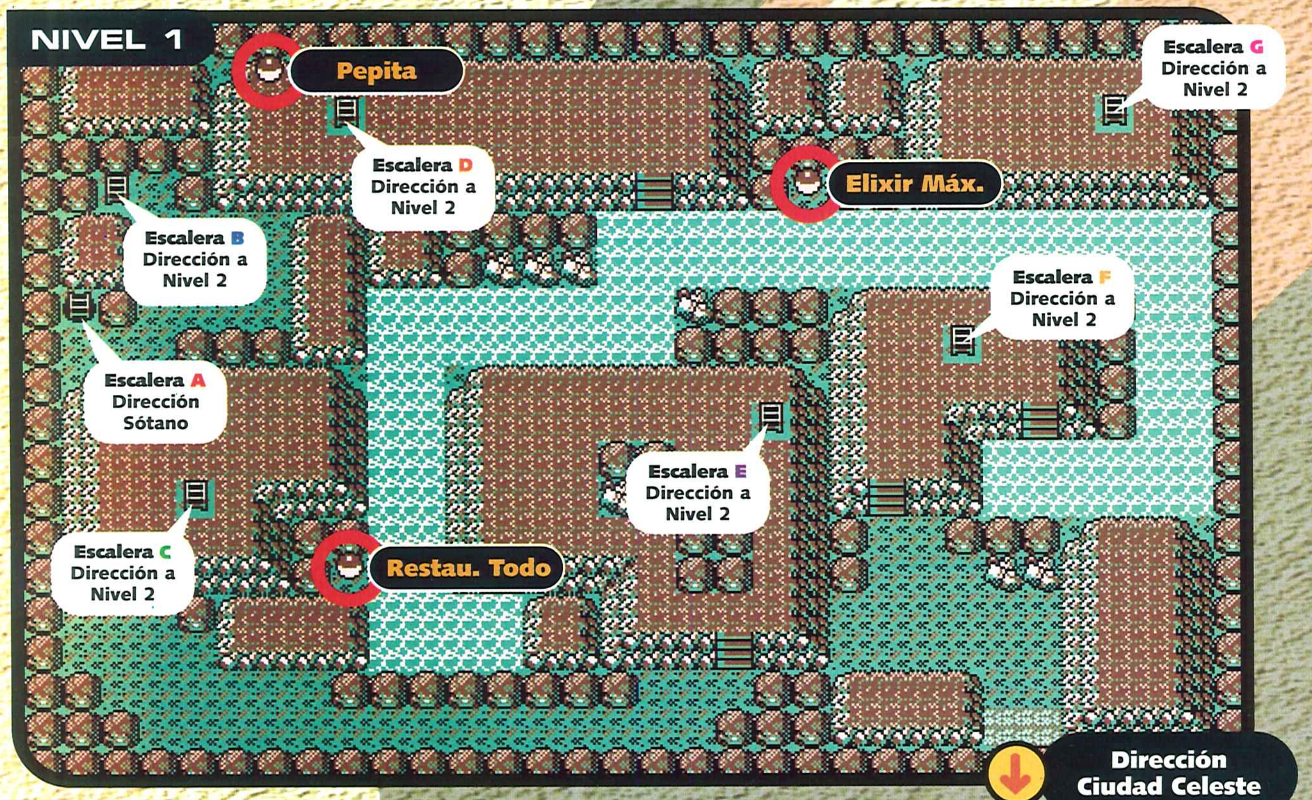
Escalera E
Dirección a
Nivel 3

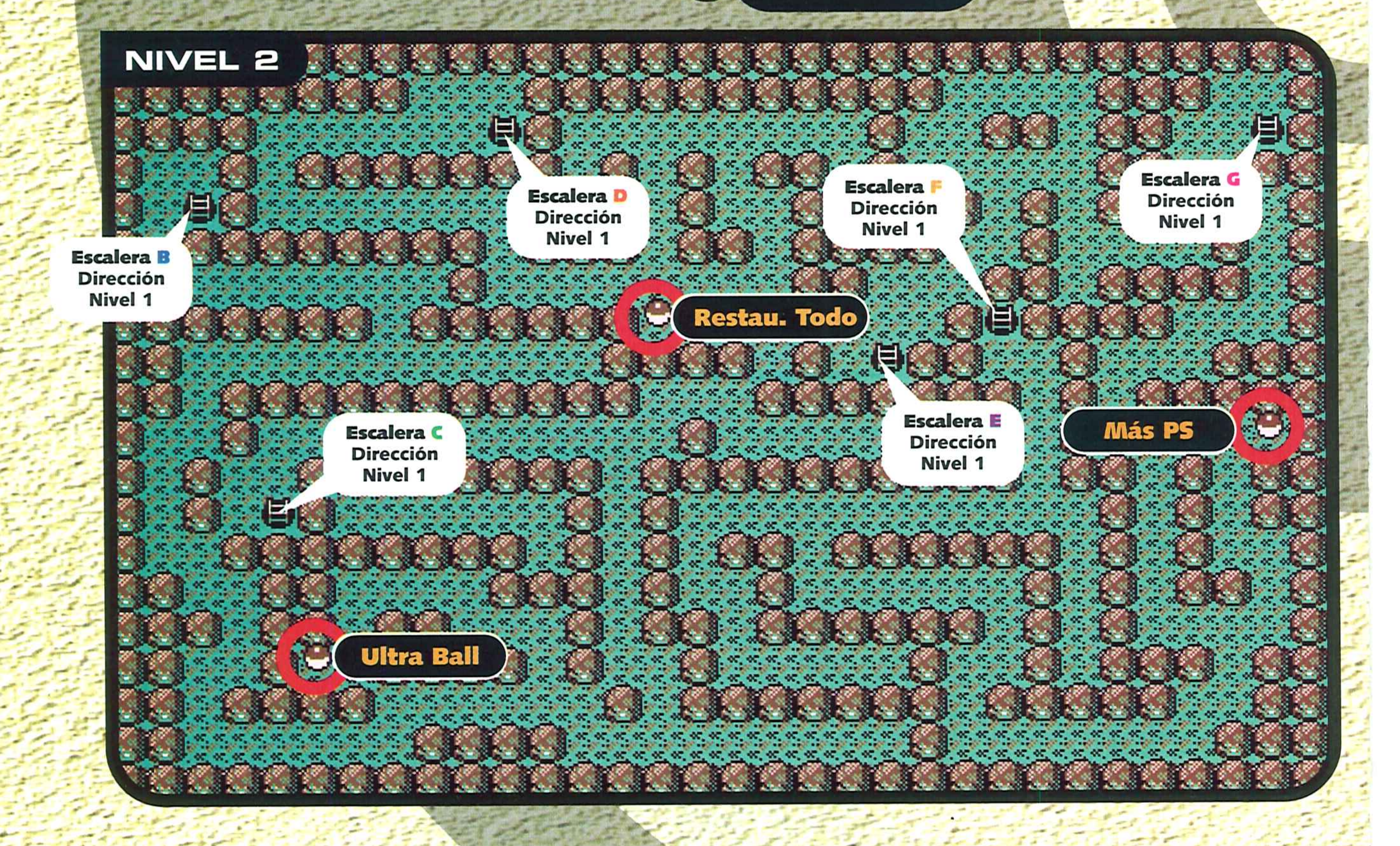


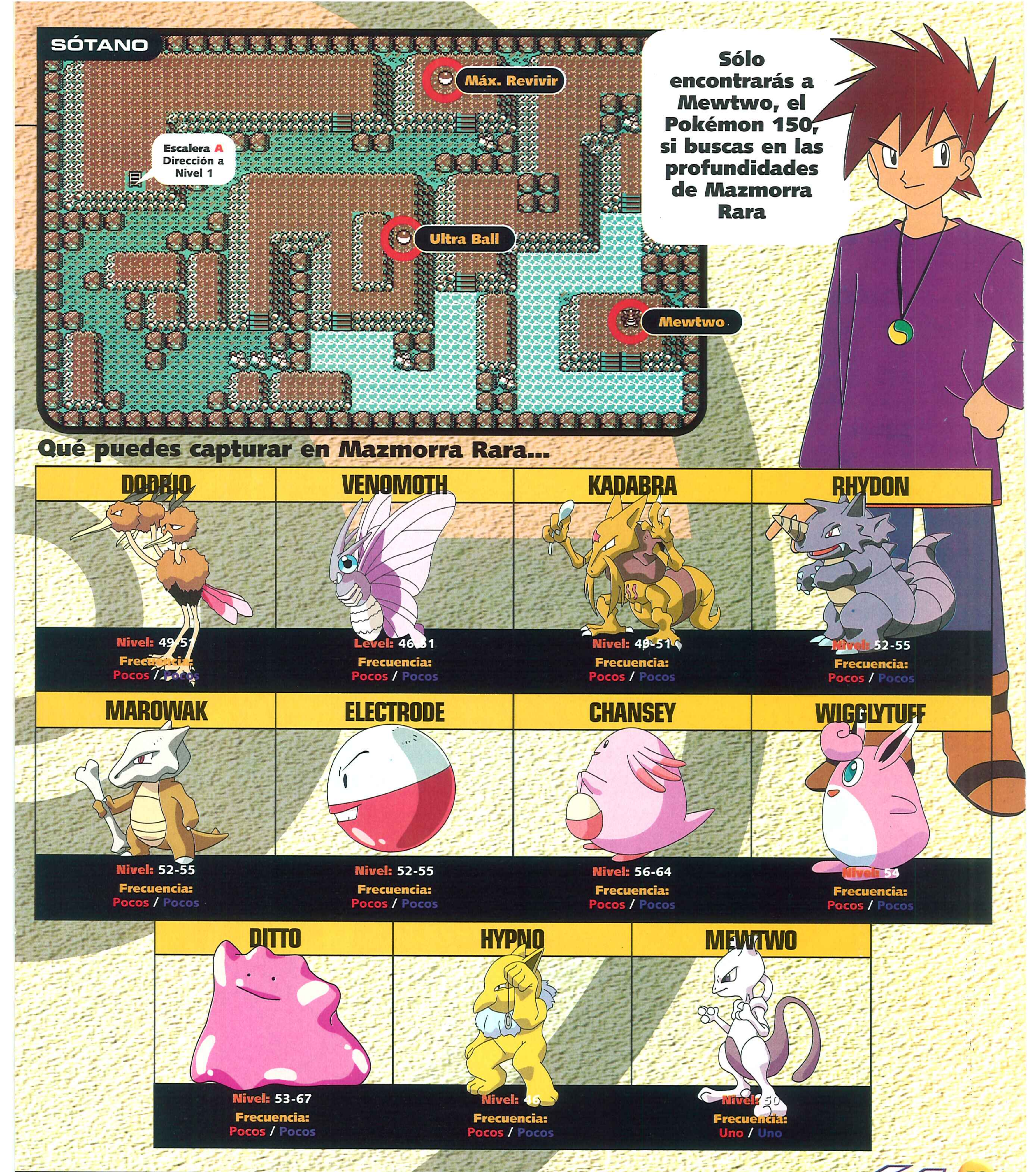
MAZMORRA RARA



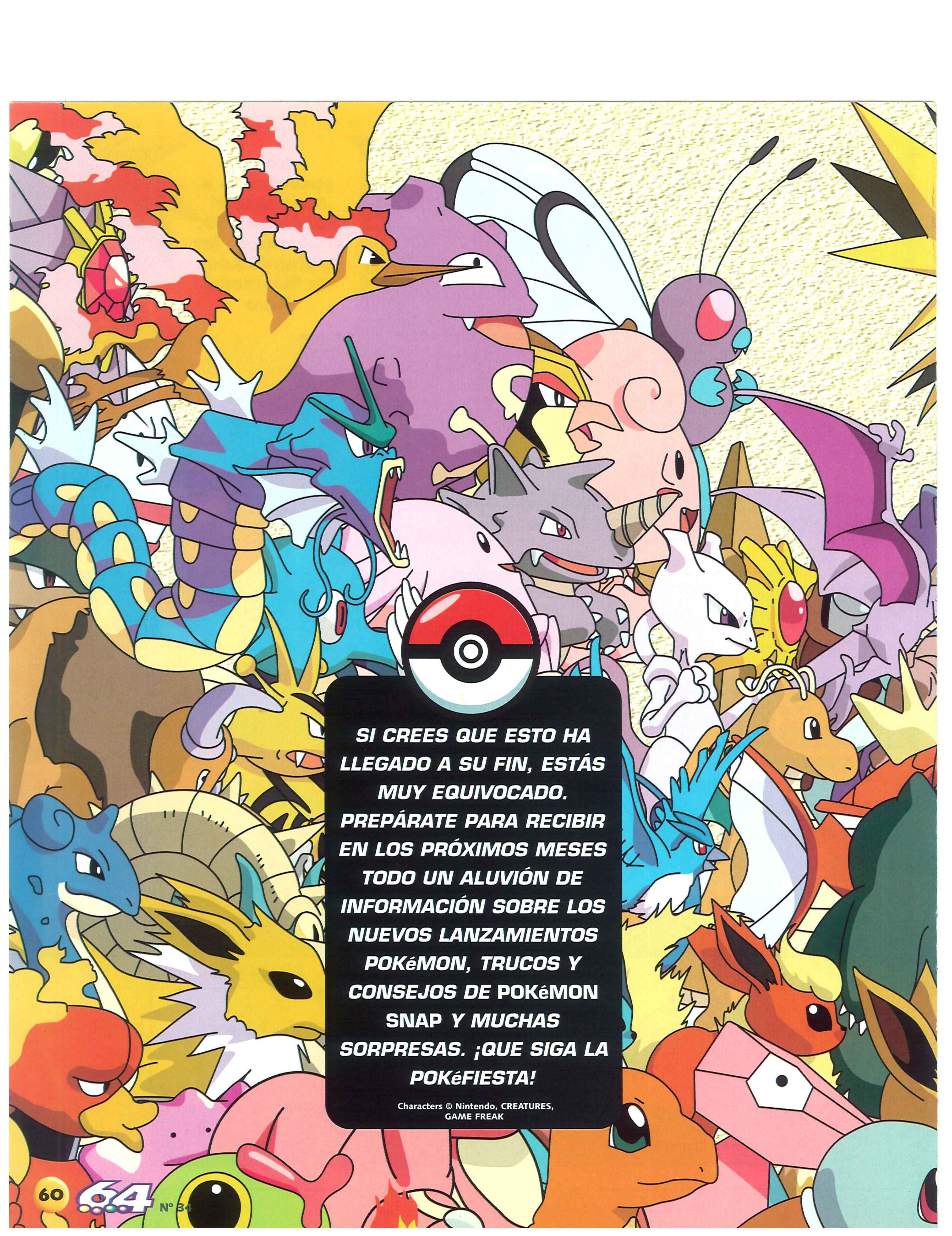
Dirígete al norte de Ciudad Celeste, cruza el Puente Pepita y ve hacia el sur hasta que te encuentres con una cueva. Esta mazmorra está repleta hasta los topes de Pokémon raros, incluido el escurridizo Mewtwo...







SÓTANO
Máx. Revivir
Escalera A Dirección a Nivel 1
Ultra Ball
Mewtwo
Sólo encontrarás a Mewtwo, el Pokémon 150, si buscas en las profundidades de Mazmorra Rara
Qué puedes capturar en Mazmorra Rara...
DODRIO
Nivel: 49-51
Frecuencia:
Pocos / Pocos
VENOMOTH
Level: 46-51
Frecuencia:
Pocos / Pocos
KADABRA
Nivel: 49-51
Frecuencia:
Pocos / Pocos
RHYDON
Nivel: 52-55
Frecuencia:
Pocos / Pocos
MAROWAK
Nivel: 52-55
Frecuencia:
Pocos / Pocos
ELECTRODE
Nivel: 52-55
Frecuencia:
Pocos / Pocos
CHANSEY
Nivel: 56-64
Frecuencia:
Pocos / Pocos
WIGGLYTUFF
Nivel: 54
Frecuencia:
Pocos / Pocos
DITTO
Nivel: 53-67
Frecuencia:
Pocos / Pocos
HYPNO
Nivel: 46
Frecuencia:
Pocos / Pocos
MEWTWO
Nivel: 50
Frecuencia:
Uno / Uno


SI CREES QUE ESTO HA LLEGADO A SU FIN, ESTÁS MUY EQUIVOCADO. PREPÁRATE PARA RECIBIR EN LOS PRÓXIMOS MESES TODO UN ALUVIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE LOS NUEVOS LANZAMIENTOS POKéMON, TRUCOS Y CONSEJOS DE POKéMON SNAP Y MUCHAS SORPRESAS. ¡QUE SIGA LA POKéFIESTA!
Characters © Nintendo, CREATURES, GAME FREAK

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*... Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark.* Guías de *Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.. Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑
14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑ 21❑ 22❑ 23❑
24❑ 25❑ 26❑ 27❑ 28❑ 29❑ 30❑ 31❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

¿Dices que quieres acceder a las opciones de trucos de Xena, construir el mejor coche de Lego o fichar a un equipo de mutantes para la NBA? Pues has venido a buscar al lugar ideal.

AL RESCATE

Xena Warrior Princess

Ambos luchadores invisibles
Mantén pulsado A y pulsa Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha, Izquierda, Derecha, SK (x3), WK, A durante una pelea.

Disfraz de conejito desesperado
Pulsa Derecha (x2), Izquierda (2), Derecha, Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-Arriba, C-derecha, C-abajo en el menú principal.

Luchadores poligonales
Mantén pulsado A y pulsa Derecha (x2, Izquierda (x2), Derecha, Izquierda, Derecha, Puñetazo Fuerte (x2) durante una pelea.







Narices lilas
Mantén pulsado A y pulsa Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha, Izquierda, Derecha, Puñetazo Flojo (x2), Z durante una pelea.

Luchadores pequeños
Mantén pulsado A y pulsa Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha, Izquierda Puñetazo Flojo, Puñetazo Fuerte, Patada Fuerte, Patada Floja, A durante una pelea.

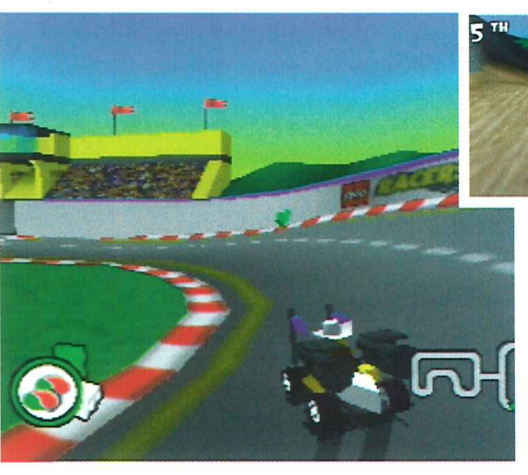
Nieve
Mantén pulsado A y pulsa Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha, Izquierda, Derecha, Puñetazo Fuerte (x2), Z durante una pelea.

Daño reducido
Mantén pulsado A y pulsa Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha, Izquierda, Derecha, Puñetazo Fuerte (x3), Puñetazo Flojo (x3), Z durante una pelea.

Nada de daños
En el fragor de una pelea, mantén pulsado A y pulsa Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha, Izquierda, Derecha, Puñetazo Fuerte (x3), Patada Floja (x3), A.

Búsqueda de Titan
Pulsa Derecha (x2), Izquierda (x2), Derecha, Izquierda, Derecha, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo en el menú principal.

Lego Racers





Para utilizar estos trucos, consigue el permiso en el modo Build (construir), e introduce las secuencias siguientes para conseguir el efecto deseado:

Juego más rápido
FSTFRWRD

Sólo reforzadores para forcejos
RPCRNLY

Mantén la velocidad fuera de la pista
NSLWJ

Sólo reforzadores de mina
PGLLYLL

Ni chasis ni ladrillos
NCHSSS

Sin piloto
NDRVR

Sin ruedas
NWHLS

Reforzadores a tope
MXPMX

Circuito Rocket City Run al revés
LNFRRRM

Coche cohete
FLYSKYHGH

Sólo reforzadores de disparo
PGLLRD

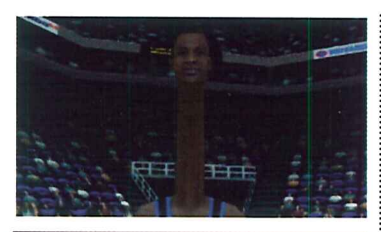
Modo turbo
FSTFRWRD

Sólo reforzadores turbo
PGLLGRN

Desactivar todos los trucos
NMRCHTS

AL RESCATE

NBA Courtside











Abrir pantalla de trucos
Mantén pulsado C-arriba y C-abajo mientras estés en el menú principal para activar la pantalla de trucos, y a continuación introduce cualquiera de estos sorprendentes trucos.

Jugadores pequeños
C-arriba, C-derecha para reducir al equipo visitante. C-arriba, C-abajo para reducir al equipo local. C-arriba, C-derecha, C-abajo para reducir a los dos.

Mutantes ajirafados
C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-derecha; con esta combinación, alargarás los cuellos y agrandarás las cocorotas del equipo local.

Cabezas grandes
Si pulsas C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-izquierda y C-derecha se hincharán tanto las cabezas que podrás disfrutar de las animaciones faciales como nunca.

Equipos extra
Destaca Partido Rápido o Modo Arcade y mantén pulsado C-derecha y A. Accederás a dos equipos Nintendo y a la escuadra Left Field.

Truco clásico 1080º Snowboarding

Un panda sobre la tabla
Cuando hayas conseguido superar el nombre de EAD en lo más alto de todas las clasificaciones, destaca a Rob y mantén pulsado C-derecha mientras lo seleccionas.

Competidor de cristal
Bate el juego en el modo experto, destaca a Akari y mantén pulsado C-izquierda mientras la seleccionas.

Competidor de oro
Bate el juego con el personaje de Cristal, destaca a Kensuke y mantén pulsado C-arriba mientras lo seleccionas.

Pingüino
Completa todas las piruetas en el modo entrenamiento y mantén pulsado C-abajo mientras seleccionas tu tabla. Correrás a lomo de un pingüino gigante.





OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Estamos firmemente convencidos de que *Perfect Dark* ocupará estas páginas durante mucho, mucho tiempo. Son tantos los desafíos y opciones que ofrece el juego que las mentes inquietas en busca permanente de nuevos retos encontrarán en él un filón. Pero por ahora, deberemos refrenar el impulso de encerrarnos en un armario con Joanna Dark y concentrarnos, mientras tanto, en afinar nuestras habilidades con los desafíos que te proponemos este mes. Algunos, dentro de lo que cabe, normales y otros, un poco raritos. ¡Disfruta de todos y cada uno de ellos!

SUPER SMASH BROS — ¡Salta, Yoshi!

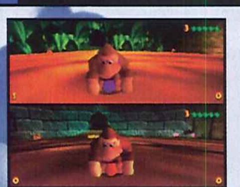




Andrés Ruiz de ***Cuenca*** nos envía este desafío. En el modo de entrenamiento, escoge a Ness como tu personaje y a Yoshi como el personaje controlado por la máquina. Vete hacia el nivel de Yoshi y selecciona "Evadir" como acción del ordenador. Puedes permanecer en cualquier plataforma excepto la más alta. La idea es golpear a Yoshi con el yoyó eléctrico tantas veces como te sea posible. No podrás moverte del mismo sitio, a menos que Yoshi se ponga en una plataforma desde la que no intente huir de ti ni saltando ni corriendo. Si quieres ponerlo más difícil, puedes jugar con la perspectiva de primer plano. Las medallas se obtienen por golpes consecutivos. Pero... falla una sola vez y se acabó lo que se daba.

GOLPES  20  12  5

DONKEY KONG 64 — Paliza bestial


Mira que en la redacción estamos bastante acostumbrados a ver mezclas raras, pero este desafío que nos manda ***Francisco Esteban*** desde ***Benicàssim (Alicante)*** se lleva la palma. En el modo multijugador, acceded a una arena de una pantalla con cualquier personaje menos con Krusher. Id los cuatro hasta el centro del ring y pelead como la pandilla de simios peludos que ahora sois. Igual que esos brutos de WWF. Por supuesto, el último jugador en caer derrotado será el vencedor. Si se os agota la salud, eso cuenta como una derrota. Lo mismo que en las pruebas olímpicas eliminatorias, las medallas se otorgan siguiendo el orden inverso de eliminación.

SALE DEL RING  ÚLTIMO   PENÚLTIMO  ANTEPENÚLTIMO

JET FORCE GEMINI — Jugar al gato y al ratón



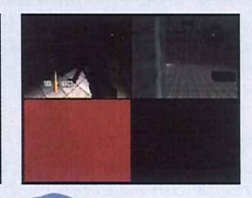


Marcelo Luchetti desde ***Argentina*** tiene un desafío bastante ingenioso para *JFG*. En el multijugador, id al nivel Rith Essa y seleccionad el potencial de las armas a medio y el tipo de juego como supervivientes. Fijad el número de vidas en dos y luego empezad la partida. Tres jugadores (los gatos) permanecen en la plataforma del centro, ellos serán los francotiradores, mientras que el cuarto (el ratón) va a uno de los extremos del nivel. Cronometrad cuánto tiempo aguanta el ratón indemne. El ratón no puede esconderse durante más de cinco segundos, o será descalificado. Gana la medalla de oro quien más tiempo resista como ratón.

SOBREVIVE  EL MEJOR  SEGUNDO  TERCERO

GOLDENEYE 007 — Vivo o muerto





Jonathan Bernal y ***David Ramos*** de ***Barcelona*** han demostrado tener una desbordante imaginación al inventar una versión para consola de la película Robocop. En el modo para cuatro jugadores, acceded al nivel Búnker y elegid minas de proximidad. Un jugador es el piloto del helicóptero y tiene +10 vidas. Él es Robocop, y mientras patrulla por el nivel, arresta a todo aquel que dispara o lleva un arma. Los otros jugadores tienen –10 vidas. Si alguno de ellos se porta mal, Robocop lo encierra en una celda y coloca una mina en la puerta de la misma. Entonces, los demás jugadores pueden optar por ser buenos chicos y no meterse en líos, o por juntarse y arriesgarse a rescatar al preso. Cada vez que alguien se fuga de la prisión o mata a Robocop gana un punto.

FUGAS O MUERTES  3  2  1

WWF WRESTLEMANIA 2000 — ¡Amontonarse!





"Este juego es divertido y tiene estilo", afirma ***Juan Carlos Cebrián*** de ***Madrid***. Desde luego, entretenido sí que es. Empezad una partida para cuatro jugadores en el modo Versus. Un jugador obtiene un movimiento especial y lo ejecuta sobre otro jugador; luego, todos los demás se suben a las cuerdas y saltan sobre el rival tendido en el suelo. La cuestión es que tenéis que saltar todos al mismo tiempo, así que la sincronización es importantísima. Los jugadores se turnarán para ser el jugador aporreado. Ni que decir tiene que el desafío se termina cuando el chivo expiatorio se levanta. Las medallas se otorgan según las veces que los luchadores pueden saltar simultáneamente sobre la presa.

SALTOS		6		4		2

MYSTICAL NINJA — Maratoniano





Christian Ballham nos remite este desafío de inspiración zéldica desde ***Manacor (Baleares)***. Utiliza la flauta de Yae para volar a Festival Village. Ábrete paso hasta el círculo de piedras de Igo, luego cambia a Ebisumaru y pon en marcha el cronómetro. El reto consiste en correr hasta la entrada de Ghost Toy Castle, prescindiendo de la flauta de Yae y el mapa. Se te permite utilizar la Oficina de Turismo. Habrás de recurrir a Goemon justo al final antes de cruzar los bloques estrella que hay al pie del castillo. La rapidez es la clave para conseguir las medallas, pero si tu meta es el oro, ten en cuenta que deberás llegar totalmente ileso. ¡La que te espera!

TIEMPOS		11 min		12 min		13 min

MARIO 64 — ¿Qué pasa, tronco?



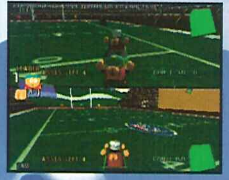


El universo Mario está hasta los topes de excelentes áreas en las que saltar y brincar. ***Alfonso Abascal*** de ***Baracaldo (Vizcaya)*** ha escogido el fantástico marco de Lethal Lava Land para este desafío acrobático. Ve hacia el gran tronco rodante situado en el extremo del nivel. Crúzalo, realizando todas las volteretas laterales seguidas de que eres capaz, sin parar ni caerte en el foso de lava. Este desafío debería servirte para probar tu destreza y control con vistas a los niveles posteriores. Incluso si "aniquilas" a Mario, su muerte es de lo más entretenida. Obtienes una medalla según el número de volteretas que consigas encadenar.

VOLTERETAS		20		15		10

SOUTH PARK RALLY — Vacas flacas





"Espero que mi propuesta sea de vuestro agrado. Se trata de jugar a fútbol, aunque es un partido algo especial", escribe en su carta ***Josep Arcarons*** de ***Igualada (Barcelona)***. Selecciona una batalla de traseros en Gridiron, luego envía las vacas en la dirección de los postes situados a cada extremo del campo. Selecciona "reintentar" cada vez que alguien marque un gol, o para hacerlo más difícil, no lo selecciones. Mientras nadie pierda todos sus traseros antes de que alguien marque, la partida será bastante entretenida. El ganador del juego será el primero en acumular cinco puntos. Por los goles que metas, ganarás una u otra medalla.

GOLES		5		3		1

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Armorines • Winback
Jet Force Gemini • Donkey Kong 64
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Código Postal



1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....



¿Las preocupaciones no te dejan dormir? Pobrete...



Dr. Vainilla,
¿Cómo me lo monto para que mi cápsula dispare llamas de fuego en *Episode 1: Racer*?
Dani Guzmán, Cáceres

El Dr. Vainilla saca la lengua y se pone en la puntita una pastillita de color rosa.
Mi querido Dani, lo primero que debes saber es que sólo el vil Sebulba puede hacerlo. Para subirte en su nave, habrás de completar el último reto: la Boonta Eve Classic Championship Race. Una vez lo hayas conseguido, deberás seleccionar el Pod de Sebulba del menú. Con la doble pulsación de R, dispararás llamas de fuego.





Dr. Vainilla,
¿Cómo pesco esa especie de anguila en Zelda?
Carlos Botella, Soria

El Dr. Vainilla te mira tan profundamente que consigue ver en tu alma.
Estás hablando de Hylian Loach, ese raro ejemplar que sólo se deja ver en contadas ocasiones. No obstante, hay estudios que demuestran que esas ocasiones son antes de anochecer o amanecer. Pon el cebo y espera a que aparezca el pez delgado y oscuro. Lanza el sedal justo en frente de su boca, llevando puestas las botas de hierro y la túnica Zora. Sólo picará cuando emerja del agua para tomar aire. Un consejo: con el cebo apenas sí notas cuando los peces pican, así que utiliza el Rumble Pak.

Dr. Vainilla,
No consigo encontrar la llave para Smokey Castle en *Diddy Kong Racing*. ¡Por favor, ayúdeme!
Laura Fuertes, Teruel

El Dr. Vainilla empieza a deshojar una margarita.
No problem. Encontrar las llaves es a veces un pelín difícil. En Boulder Canyon, recoge tres globos azules para conseguir un súper impulso. Luego, cruza el puente y vuélvete. Dale a la campana y utiliza el súper impulso para subir al puente y recoger la llave. Sólo dispones de unos pocos segundos antes de que el puente vuelva a su estado original. Si las cosas no te salen bien, no te preocupes pues hay globos de sobra y tiempo en cantidad.



Dr. Vainilla,
Por más que lo intente no consigo a Panda en *1080º Snowboarding*. Le he ganado un montón de veces con Rob Haywood, ¡pero no puedo jugar como él!
Aleix Carulla, Barcelona

El Doctor hojea el reportaje sobre mountain bikes en una revista especializada.
¡Esa bola peluda deber de ser muy importante para ti! Si la quieres, habrás de superar los mejores tiempos de los modos Contrarreloj, Piruetas y Competición. Además de ganar al osito en el modo Experto de Match Race. Después, y sólo después, selecciona a Rob Haywood. Cuando sus estadísticas aparezcan, mantén presionado C-derecha y pulsa A.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar



Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

..............................Código Postal..............................



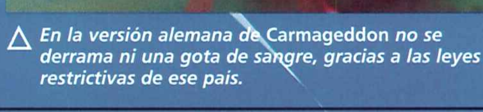
¡ESA LENGUA!

Las aventuras de los juegos de N64 se embarcan para dar la vuelta al mundo...

Has reparado alguna vez en el menú de idiomas que aparece la primera vez que cargas un cartucho de N64? Quizá nunca te hayas parado a imaginar todo lo que implica que jugadores de diferentes países puedan jugar, disfrutar y, sobre todo, entender los mejores juegos del mundo.

No nos referimos a la mera traducción del texto. Al exportar un juego japonés a Estados Unidos, Europa o Australia éste tropieza con un campo minado de leyes, costumbres y culturas diferentes que van a exigir cambios de distinta índole en el cartucho. Equipos enteros de personas trabajan para asegurarse de que Suecia entiende la aventura de Link, o de que Alemania no imponga una prohibición sobre *GoldenEye*, aunque los procesos de "naturalización" aún se enfrentan a un sinfín de peligros más. Sigue leyendo para averiguar por qué...





△ *En la versión alemana de* Carmageddon *no se derrama ni una gota de sangre, gracias a las leyes restrictivas de ese país.*

EN TODO EL PLANETA

Empleados de Babel Media nos cuentan las barreras que los juegos para N64 han de sortear en su viaje alrededor del mundo.

¿Qué es Babel Media?

Es un "centro de verificación multilingüe", situado al sur de Gran Bretaña. Su tarea consiste en ejecutar juegos en una multitud de idiomas para comprobar que no haya incorrecciones lingüísticas, ni tampoco errores de software o fallos en el hardware que provoquen algún fin anormal. Entre los juegos Nintendo que han pasado por sus manos se incluyen Glover, Carmageddon 64, Pong para Game Boy, y un montón de títulos Pokémon.

VIOLENCIA

El terrible *Carmageddon 64* de SCi fue un saco de problemas para Babel. "La versión en inglés del juego original para PC estaba prohibida en Alemania", nos cuenta Dorothea Muetzel, de Babel. "Así que lo primero que hicimos fue sustituir a los transeúntes humanos por zombis. Pero, como a los distribuidores alemanes la idea no les pareció bien, tuvimos que cambiar los zombis por ¡dinosaurios de sangre verde!" La lógica era que los dinosaurios, al estar extinguidos, no se podían "matar". En la secuela de *Carmageddon* –que podríamos incluso ver en formato Dolphin-, los mutantes humanos que merodean por las calles han sido transformados en "alienígenas del espacio sideral" para sosegar la inquietud de algunos colectivos alemanes.

△ ¿Zombis en la versión alemana de Carmageddon? ¡Ni hablar!

△ Seguro que PD estará reservado a los mayores de edad en Alemania.

ÍNDICES DE EDAD

El doble sistema de clasificación que se sigue en Alemania puede dejar en vía muerta el juego Nintendo de apariencia más inocente. Las clasificaciones de la USK –el equivalente a los índices de edad de la ELSPA en el Reino Unido- se combinan con las de la organización gubernamental BPjS, con el objetivo de proteger a los menores de publicaciones dañinas. Cualquier libro, vídeo o juego que se considere "ofensivo" se lista en "el Índice", cuya consecuencia es que sólo se podrá anunciar o vender a las personas mayores de edad. Tanto es así que la USK clasificó *Quake II* como un juego apto para mayores de 18 años, y fue listado en el Índice por la BPjS. Según nos explica Dorothea, "los editores si quieren pueden correr el riesgo de ser incluidos en el Índice, pero lo que normalmente sucede es que optan por no publicar el juego. Activision decidió no editar *Return to Castle Wolfenstein* en Alemania, después de que la precuela de la SNES fuera confiscada por el gobierno."



△ Los niños no pueden jugar Quake II en Alemania.

DESNUDEZ

Camillo Beretta, el especialista en italiano de Babel, explica que a menudo hay que hacer retoques tras haber ejecutado el juego "para asegurarnos de que no vaya a haber problemas con las autoridades que estipulan los índices de edad". La postura liberal de Francia respecto al desnudo femenino permitió que el personaje de un popular juego de aventuras en tercera persona apareciese como Dios la trajo al mundo. "El editor decidió no correr riesgos en el mercado británico", dice Camillo "y el artista gráfico del juego fue reclutado para pintar la textura de un sujetador en 'las partes íntimas de la chica'", en palabras de un sonrojado Camillo.



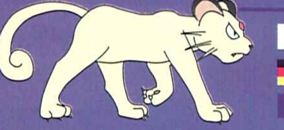
△ En Babel Media el ritmo de trabajo es frenético. ¿Cuántos Pokémon puedes ver en la foto?

POKéMUNDO

Es posible que el nombre de Pikachu sea famoso en el mundo, pero grítale "Clefairy" a un alemán y verás qué pronto llama a la policía. Akí tienes una relación de cómo cambiar los pokénombres...



CLEFAIRY
- Pippi
- Piepi
- Melofee



PERSIAN
- Perusian
- Snobilikat
- Persian





WEEZING
- Matadogaasu
- Smogmog
- Smogogo



GOLBAT
- Gorubatto
- Golbat
- Nosferaltu





VENONAT
- Konpan
- Bluzuk
- Mimitoss





PSYDUCK
- Koddakku
- Enton
- Psykokwak





BUTTERFREE
- Batafuri
- Smettbo
- Papilusion



MEW
- Myuu
- Mew
- Mew





GO! GO!

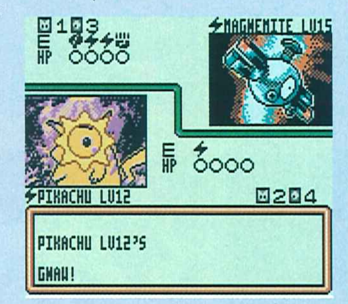




"Nos hemos tenido que asegurar de que el texto de las cartas virtuales sea idéntico al de la baraja real de Trading cards."

ESCÁNDALOS MEDIÁTICOS

"No me parecería bien afirmar que nuestros clientes provocan intencionadamente a la prensa al añadir elementos controvertidos a los juegos", expone Camillo. "Ahora bien, el *Carmageddon* de SCi cosechó mucha publicidad a costa del concepto de 'aplastar transeúntes'". También es verdad que algunos editores obtienen publicidad gratuita al sacar al mercado alemán algunos juegos a posta, cuando saben perfectamente que tendrán que retirarlos al cabo de poco tiempo. *Cannon Fodder* para SNES incluía una intro con un tema musical titulado "La guerra nunca fue tan divertida", y, como era de esperar, los medios de comunicación pusieron el grito en el cielo. "La canción no estaba del todo mal", opina Camillo.



¿Será este un proyecto de Babel Media para Game Boy?

EVITAR LA CÁRCEL

Además de por los índices de edad voluntarios, los editores también pueden tener problemas con las leyes. "Hace un par de años trabajamos en un simulador de vuelo", recuerda Camillo. "Después de un período de verificación largo y complicado, y cuando ya estábamos a punto de dar el visto bueno para la venta del producto, nos percatamos de la cruz gamada que lucía en la cola uno de los aviones. Como las leyes alemanas prohíben terminantemente mostrar este símbolo, el juego habría sido totalmente vedado." Babel se puso en contacto con el desarrollador y un artista gráfico hubo de cambiar a toda prisa el símbolo de la esvástica por una inofensiva cruz celta en todo el juego. "Una verdadera pesadilla", reconoce Camillo.



Incluso los zombis pueden ofender a las autoridades mundiales, aunque Resi 2 para N64 ha salido indemne.

APROVECHARSE DE LAS LEYES

Pese a la postura prohibitiva de Alemania, los editores pueden sacar provecho de la lentitud con que trabajan las autoridades –como es el caso de un reciente título japonés de aventuras aterradoras que Babel se negó a nombrar (pista: piensa en zombis). "El editor decidió sacar al mercado alemán el juego -recuerda Dorotea- siendo plenamente consciente de que, debido a la violencia en el contenido, sería incluido en el Índice. Pero el editor se dio cuenta de que la PBjS tarda al menos dos semanas en hacer pública su decisión, tiempo durante el cual la mayoría de personas interesadas en el juego ya lo habrían comprado." Hay quien se las sabe todas.



En las versiones alemanas es mejor no mencionar la guerra.

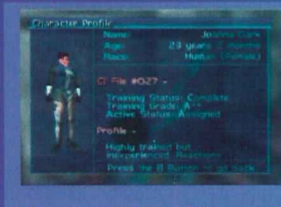
JUGAR CON PIKA

El trabajo de Babel no se limita a cambiar sangre roja por verde o cubrir piel desnuda. "Actualmente estamos trabajando en un videojuego Pokémon de próxima aparición", nos confirma Dorothea. "En este caso, nos hemos tenido que asegurar de que el texto de las cartas virtuales sea idéntico al de la baraja real de Trading Cards". Se da la circunstancia de que muchas de las cartas Pokémon disponibles en Estados Unidos aún no han aparecido en Europa, por lo que Babel también ha de procurar no confundir a los jugadores con cartas que no conoce y que aparecen en las barajas digitales. "Aunque algunas de esas cartas podrían permanecer como secretas y aparecer en el último nivel", nos revela Dorothea.

Monica, Camillo y Dorothea, de Babel Media. Personas de lo más encantadoras.

¿CÓMO DICE?

A los traductores el texto, a veces, se les resiste un poco, y el resultado son ambigüedades graciosillas...



Problemas con el trasero

En inglés, la palabra "Back" tiene significados distintos que pueden llevar a más de una confusión. Así, el botón del menú para "retroceder" (como se puede ver en esta captura de *Perfect Dark*) a menudo se traduce por la palabra "trasero" (la parte del cuerpo humano). Camillo nos confirma: "Éste es un error bastante común, porque los traductores trabajan con listas de palabras fuera de contexto."

¡Ayuda!

En unas instrucciones en italiano para llamar a un Teléfono de Ayuda y poder así resolver tus dudas acerca de un juego, la palabra "Servicio" se tradujo como "Sevizio", la cual significa "tortura". El texto también informaba a los jugadores de que "alguien te llamará entre las 9.00 h y las 17.00 h cada día, de lunes a viernes."

¿Qué Jerry?

"Verificando un simulador de vuelo", recuerda Camillo "descubrimos que los traductores no se habían dado cuenta de que "Jerry" era el apodo para aludir al enemigo durante la Segunda Guerra Mundial. Lo tomaron como nombre propio." Babel reparó el error y evitó que cientos de jugadores desconcertados llamaran a los teléfonos de ayuda para preguntar quién era Jerry.

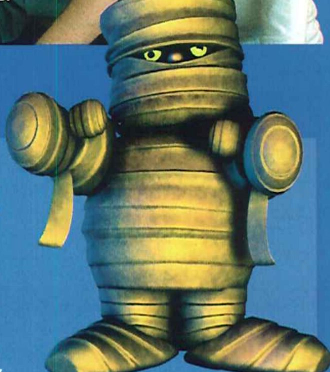


Dios preocupado

Las instrucciones para un juego acababan con las palabras "Gracias y que Dios te conceda velocidad." La traducción italiana ponía: "Che il Dio della velocità sia con voi e vi protegga", lo cual significa: "Que el Dios de la velocidad vaya contigo y te proteja."

Pelota bajo control

Glover planteó un grave problema. Tal y como explica Camillo: "Había una frase que decía: 'Tráete contigo la pelota'. En italiano ponía: 'Riporta le palle', con lo que el sustantivo se había pluralizado. Al utilizar 'pelotas' en vez de 'pelota', el significado quedaba muy distorsionado..."



MEDIO JAPONÉS

Dan Owsen, de Nintendo América, es quien ha traducido al inglés casi todas las aventuras de Link para la N64, SNES y Game Boy. Conseguimos dar con él y le interrogamos acerca de Nintendo, Miyamoto y *Majora's Mask*.



P Has traducido todos excepto dos de los juegos Zelda. ¿No es una lata eso de saber cómo acaban las historias de antemano?
¡Y que lo digas! No he jugado ningún juego Zelda de forma "normal" desde Zelda II: The Adventure Of Link para NES. Te lo creas o no, tengo ganas de que otra persona traduzca Majora's Mask, así podré disfrutar del juego igual que el resto de los mortales.

P Has trabajado codo a codo con Miyamoto en diversas ocasiones. ¿Qué tal es?
Como creativo es un genio, comparable a cualquier artista moderno. Su máxima preocupación es que la gente disfrute plenamente con el juego, y presta mucha atención a "cómo se siente" un juego, pues quiere que cada movimiento de los personajes sea perfecto. Además, ¡es un tío cojonudo! Me ha mimado mucho las veces que he estado en Japón, incluso él mismo ha hecho de cicerone en más de una ocasión.



Shigeru es un genio creativo, comparable a cualquier artista moderno. Su máxima preocupación es que la gente disfrute.



△ *A Dan hay que agradecer la impecable traducción de Zelda IV.*

△ *Incluso traducir una frase escueta como ésta puede costar lo suyo.*

P Luego, ¿tendrás un buen nivel de japonés?
¡No, qué va! Sólo hice un curso en la universidad, por eso trabajo con un traductor. En el último par de juegos, he contado con la inestimable colaboración de Hiro Yamada, un puro nervio. Su método de trabajo es: hablar con el jefe de Redacción, traducir el texto, y leérmelo para que yo pueda insertarlo en el juego.

P ¿Y ya está?
Hiro siempre comenta los matices y sutilezas del texto. De hecho, a menudo traducimos la versión inglesa al japonés para asegurarnos de que el significado no cambia. Claro que nos gusta jugar con la ambigüedad en muchos de los mensajes de Zelda, porque no queremos darle todo masticado al jugador.

△ *Dan Owsen es amigo personal de Miyamoto, el creador de Ocarina of Time. ¡Los hay con suerte!*

P ¿Nintendo os suministra algún tipo de herramientas especiales?
Sí, aunque no todas nos sirven de ayuda. En concreto, para la versión SNES de Zelda consistía en un viejo teclado –basado en el legendario sistema de disco para NES- el cual era muy complicado de utilizar. Al final, lo dejé por imposible.

P ¿Las jornadas de trabajo son largas?
Trabajamos de las nueve de la mañana hasta las once de la noche, como mucho, cada día, por lo que necesitamos recargar las pilas con frecuencia. Bebemos mucho café, té, Coca-Cola y algún que otro sorbito de genki.

P ¿Es difícil traducir el sentido del humor japonés?
Sí, mucho. Por ejemplo, un japonés puede distinguir la procedencia del interlocutor por su acento y las palabras que utiliza. Así sucedía con los carpinteros de Ocarina of Time. Por supuesto, eso era algo que en inglés no se podía reproducir igual. En estos casos, me invento algo para mantener la situación humorística.

P ¿Deja eso margen a la propia creatividad?
Muy poco. Si me salgo por la tangente, los desarrolladores me echan la bronca. Creo que los diseñadores de los juegos Zelda quieren que los jugadores desarrollen la imaginación. En Internet, no para de especularse sobre los motivos que llevan a un personaje a hacer algo o el significado de cuanto dice. Creo que eso es exactamente lo que los creadores de Zelda pretenden.

P ¿Hay algún personaje de Zelda que se haya sido incorporado en el último minuto?
Pues, ahora mismo no recuerdo ninguno que fuera suprimido por completo, aunque debe haber alguno. Me parece que la mayoría de los personajes que faltaban en Ocarina of Time aparecerán en Majora.

P ¿Lo más memorable?
Me encontraba en Japón, inmerso en la traducción de Ocarina of Time, cuando Corea del Norte lanzó un misil durante unas pruebas militares. Por esos días hubo también un tifón en la zona. ¡Creía que era el fin del mundo! Por suerte, acabamos Zelda sin más incidentes...

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Impaciente

Hola M64, no sé si a vosotros os pasará, pero yo estoy impaciente por tener por fin en mis manos juegos como *Dinosaur Planet* o *Zelda: Majora's Mask*. Ahí van mis preguntas:

1. Quisiera saber cuándo saldrá *ISS Millenium* y si es verdad que *Dinosaur Planet* saldrá a finales de año.
2. ¿Es cierto que la Gamecube sacará juegos de Sonic?
3. ¿Sabéis si el nuevo *Zelda* y *Dinosaur Planet* estarán traducidos con textos y voces en castellano?

Rubén Martín, Asturias

1. Antes de lo que se esperaba. Hace unos meses se publicó a bombo y platillo la reaparición de este fantástico juego de fútbol. Sin embargo, al poco tiempo, desapareció como por arte de magia y nadie supo más de él, para gran inquietud nuestra (y también vuestra, como demostrasteis en las cartas). Sin embargo, de buenas a primeras, se vuelve a hablar del título (tienes una Investigación Especial unas páginas más atrás). Y lo mejor de todo es que ya lo tenemos aquí. Según Konami, encargados de su distribución, el juego estará en la calle entre este mes y el que viene. ¡Fantástico! No os perdáis nuestra review en el próximo número. En cuanto a Dinosaur Planet, ya es más difícil que aparezca en el 2000. Nintendo ha engrosado mucho su lista de lanzamientos y juegos en desarrollo, por lo que no podrá tenerlos todos listos para navidades. ***Dinosaur Planet*** *no aparecerá hasta el año que viene, pues pocas son las noticias acerca de su desarrollo.*
2. Nunca puedes decir "de esta agua no beberé" pero, en un principio, un juego de Sonic no aparece como lanzamiento inminente para Gamecube. Quién sabe si en un futuro...
3. Estamos casi convencidos de que las voces serán en inglés, aunque confiamos en que los textos sí estén traducidos (como el caso de PD).

Tiempo real

Hola, soy Miguel y quería que me contestaseis a esta pregunta que me quita el sueño:
El próximo *Zelda*, ¿es en tiempo real o no? Porque en el reportaje del número 32 dijisteis que 3 días son, en realidad, media hora, y luego decís que es en tiempo real. Estoy muy liado...

Miguel Conejero, Jaén

Realmente, todo el concepto del tiempo en Zelda Majora's Mask *es muy lioso hasta que te pones a jugar con él. Cuando hablamos de tiempo real, no nos referimos a que el tiempo transcurre igual que en la vida real, puesto que entonces, el juego sería eterno. Lo que queremos decir es que el juego tiene un tiempo interno que hace que sus personajes actúen de una forma u otra en función de la hora que sea y que sus funciones en el juego se lleven a cabo siguiendo ese tiempo. Además, al jugar con él, notarás la presión por el transcurrir del tiempo, por lo que esa dimensión se trasladará a tu propia experiencia. Como te decíamos, parece un poco lioso, pero lo tendrás muy claro cuando tengas el juego en tus manos, para lo que falta poquísimo, pues Nintendo tiene planeado lanzarlo el 17 de noviembre. ¡Madre mía, y yo con estos pelos!*

WWFan

Hola M64, quiero felicitaros por el reportaje sobre *Zelda 2* y deciros que soy un aficionado al wrestling y a sus juegos. Me gustaría saber un par de cosas:

1. ¿Saldrán juegos de wrestling tan buenos como *WCW Revenge* para la Gamecube?
2. ¿Por qué en este país no hay tanta pasión por el wrestling y sus juegos?

Sergio Romero, Murcia

TÚ Y LA DOLPHIN

Sí, ya sabemos que el título de esta sección se ha quedado más obsoleto las películas de Paco Martínez Soria y que más bien debería llamarse "Tú y la Gamecube", pero no queríamos dejarnos en el tintero vuestros proyectos Dolphin (más que nada, porque acabarían manchados de tinta), así que hemos mantenido la sección un mes más.

Ahora ya sabemos el aspecto que tendrá la consola que ocupará próximamente nuestro escritorio y nuestros sueños. De todas formas, si no estás contento con el diseño final o crees que podría ser mejorado en algún aspecto, no dudes en enviarnos tu dibujo. Aunque el misterio ya está revelado, seguro que tú tienes ideas capaces de hacer sombra a las de Nintendo.

El dibujo que cierra nuestra sección de diseños Dolphin corre a cargo de Pablo Belmonte (¿de qué me suena a mí este nombre?).



El proyecto Dolphin de Pablo bien podría servir para la consola que sustituya a la Gamecube.

CUENTA

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

ESTE MES ES EL TURNO DE... DIBUJOS ZÉLDICOS

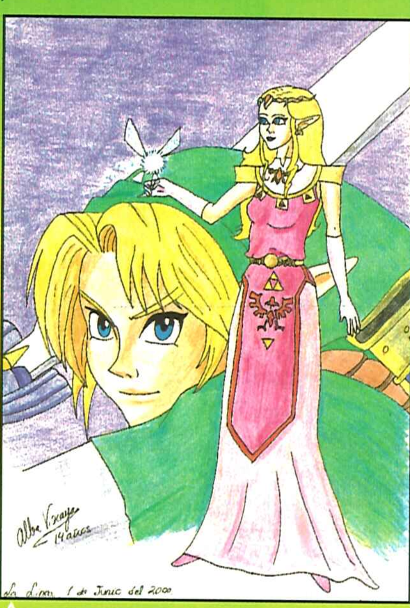
Link ha sido siempre uno de vuestros héroes nintenderos favoritos, como habéis demostrado en vuestras cartas y dibujos. Sin embargo, ahora que se aproxima el lanzamiento de una nueva aventura protagonizada por este muchacho de Hyrule, parece ser que vuestra pasión por Link se ha incrementado sobremanera, pues no paramos de recibir dibujos y más dibujos de este personaje de orejas picudas.

En respuesta a vuestros dibujos y a vuestras peticiones de publicación, aquí tenéis una galería con algunos de los dibujos sobre Zelda que han llegado a nuestra redacción. El mes que viene publicaremos todos vuestros envíos sobre Joanna Dark y *Perfect Dark*, así que si tú también quieres formar parte de nuestra galería de famosos nintenderos, no tardes en enviarnos tu dibujo. Aparecerá publicado antes de lo que esperas.

Un Link con un toque cómico a la vez que cañí en esta supuesta película sobre las aventuras de Zelda propuesta por Samuel Villafranca Gómez, de Madrid.



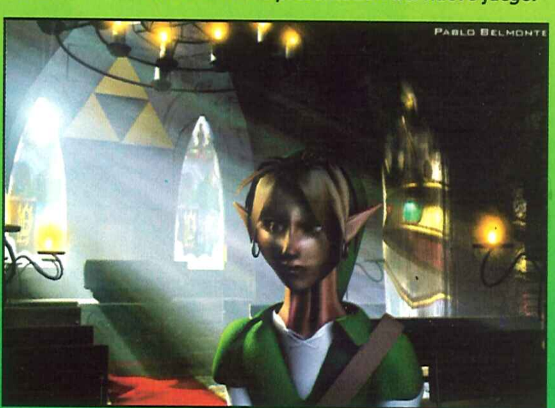
Rubén Martín, de Asturias, nos obsequia con un Link más serio. Por la cara que tiene, se ve que está muy preocupado por resolver el misterio de la máscara de su nueva aventura.



Ahora le toca el turno a las chicas, como es el caso de Alba Vizcaya, de Cádiz. Estupendo y romántico dibujo que bien podría valer como cartel de presentación del nuevo juego.



Otra chica, Inma Candela, de Alicante, nos ha enviado este fantástico dibujo en el que se dan cita varios de los elementos que formarán parte del mundo de Majora. ¡Cuidado con la luna, Link!



Por último, una versión más estilizada y moderna de Link de parte de Pablo Belmonte.

CUENTA

1. Suponemos que sí, aunque no hace falta irse tan lejos para tener grandes juegos de wrestling. Sólo has de retroceder unas cuantas páginas para comprobar que será la propia N64 la que albergará uno de los mejores títulos de wrestling publicados hasta el momento, WWF No Mercy, una mejora del ya fantástico WWF Wrestlemania 2000.
2. Eso va como va, Sergio. Aquí lo que nos corre por las venas es el fútbol, los toros y el Fary. En EE.UU. en cambio, se vuelven locos por las hamburguesas, el wrestling y las vigilantes de la playa. Dejando a un lado los tópicos, no tienes muchas razones para quejarte por la ausencia de títulos de wrestling para consolas. Por suerte para sus aficionados, los distribuidores han encontrado un fuerte mercado en nuestro país que hace que importen gran cantidad de títulos americanos, los verdaderos destinatarios de este tipo de juegos. Por lo visto, no te van a faltar próximos lanzamientos de este estilo.

Lanzamientos, carreras y fútbol americano

Hola, tengo unas dudas que me gustaría me resolvierais:

1. ¿Qué me podéis decir del lanzamiento de estos juegos: *Harvest Moon 64, Aydin Chronicles, Kobe Bryant 2, ISS Millenium* y *Rally Championship*?
2. ¿Van a sacar el *Metroid 64* o habrá que esperar a que lo saquen en Gamecube?
3. ¿Cuál es el mejor juego de carreras en general?
4. ¿Habrá más títulos que se pasen a Player's Choice?
5. ¿Qué juego de fútbol americano es el más completo en cuanto a manejabilidad y opciones manager?

Wrestler, La Coruña

1. ISS Millenium, *como habrás leído, aparecerá en octubre, y* Aydin Chronicles *lo hará un mes más tarde. En cuanto a* Harvest *y* Kobe*, dudamos muchísimo de que vean la luz en nuestro país. El porqué no te lo podemos decir porque nosotros tampoco lo entendemos. En un principio, obedece a una falta de interés por parte de los distribuidores en estos títulos. Por último, el desarrollo de* Rally Championship *ha sido cancelado, por lo que ni nosotros ni nadie podrá jugar con él.*
2. El misterio Metroid *fue desvelado en el pasado* Spaceworld *cuando* Retro Studios *mostró un vídeo en el que aparecían las primeras imágenes del* Metroid *para* Gamecube*. ¡Por fin!*
3. Si te refieres al mejor juego de carreras para cualquier plataforma, nos quedamos con el Colin McRae *de Play (¡snif!). Si lo que quieres saber es cuál es el mejor disponible para N64, la cosa estaría entre* Ridge Racer 64, World Driver Championship *y* Top Gear Rally 2.
4. Aún no, aunque lo más seguro es que, con el jaleo que se organizará alrededor de la Gamecube*, los precios de los juegos de Nintendo bajen (al menos, eso esperamos todos).*
5. Aunque la variedad no es excesiva, de entre lo disponible te recomendamos NFL QBC '99*, el juego con los gráficos más realistas y con la jugabilidad más acertada.*

Preocupados por el futuro

Somos un grupo de chavales madrileños a los que les gusta la N64 y nos preocupa su futuro. Por ello, os hacemos estas preguntas que esperamos nos respondáis:

1. ¿Conker dirá tacos reales como hijo de... o me cago en... o simplemente dirá frases ofensivas?
2. ¿Qué ha pasado con *Excitebike 64*?
3. ¿Será *Majora's Mask* mejor que *Ocarina of Time*? Nosotros creemos que será peor que el original.
4. ¿De qué género será *Dino Planet*? ¿Estará disponible antes de marzo del 2001?

Peña "la pota", Madrid

1. En un principio, su lenguaje echará para atrás a todas las monjas del convento de las carmelitas que intenten jugar con él. Lo malo es que, lo más seguro, tendremos que escuchar esas palabrotas en inglés. Me cago en...
2. No ha pasado nada. Ése es el problema. El juego ya está acabado y se ha comercializado en algunos países europeos, pero no aquí. El motivo fue la avalancha Pokémon Stadium*. Como os hemos ido explicando en números anteriores, la demanda de este juego bloqueó tanto a Nintendo que se quedó sin cartuchos vírgenes en los que grabar juegos como* Excitebike*. Tras el aluvión, vino el diluvio, pues llegó* Perfect Dark*, con lo que los lanzamientos de estos juegos se han postergado un poco más. Esperemos que ahora sí salgan. Tan pronto aparezcan, os traeremos la review.*
3. No creemos que sea mejor o peor, sino más o menos igual. Habrá cosas mejores y otras que echarás en falta. Lo que sí está claro es que no te sorprenderá tanto como en su día lo hizo Zelda 64.
4. En un principio, todo apunta a que será un RPG. Cuando fue presentado en el E3 se hablaba de algo al estilo de Zelda*. Lo que sucede es que ahora el juego ha vuelto a las profundidades de las que emergió y no se ha vuelto a saber más detalles. Rare está volcada en sus lanzamientos más inminentes, como* Banjo*, y ha dejado estos títulos en segundo plano (desde el punto de vista periodístico). Aún no hay fecha para este lanzamiento.*

Mono de carreras

Hola, magazineros. El otro día estaba viendo una carrera de Fórmula 1 por la tele y me entraron unas ganas terribles de jugar a algún juego de carreras de F1, pero no encontré ninguno en el que apareciera De la Rosa (mi corredor favorito).

1. ¿Cuándo saldrá *F1 Racing Championship*?
2. Después de ver la cantidad de juegos en desarrollo para N64, ¿estará a la altura de los demás juegos el *Indiana Jones*?
3. ¿Qué os parece la idea de incluir un cómic con las estrellas de Nintendo como protagonistas? Podríais publicar un capítulo en cada número.

De la Rosa, La Palma

1. Tras muchos vaivenes, F1 Racing *aparecerá en noviembre con su respectiva licencia. Parece que los últimos retoques han llevado al equipo de desarrollo más tiempo del previsto, pues el juego ha ido*

CUENTA

sufriendo leves retrasos. Confiamos en que noviembre sea la fecha definitiva.
2. Todo depende del enfoque que le den sus desarrolladores. Cuando lo vimos por última vez, el juego era una especie de Tomb Raider, pero mejorado. Si siguen por este camino, estamos seguros de que el juego valdrá la pena, puesto que en la N64 no abundan las aventuras en tercera persona. Además, Indy es un héroe que no pasa de moda y que no pierde su atractivo, por lo que seguro que los usuarios de N64 le dan una buena acogida.
3. Muy buena. Nosotros siempre estamos abiertos a propuestas interesantes como ésta. En este caso, no obstante, os vamos a devolver la pelota y os vamos a pedir que, si realmente queréis ver tiras cómicas o cómics en nuestra revista, nos lo hagáis saber a través de vuestras cartas o, mejor aún, a través de vuestros propios cómics. Si vuestros cómics pasan el filtro de nuestro dibujante (que seguro que lo hacen) los tendréis aquí publicados. Así que ya sabéis, a dibujar.

Vamos de pesca

Hola, la verdad es que estoy un poco indeciso, porque el otro día estaba en una tienda de videojuegos y vi un cartucho de pesca, *Bass Hunter 64*. Como soy muy aficionado a la pesca (como de la N64), no sé si comprármelo o no. ¿Podéis decirme si vale realmente la pena o si es sólo para fanáticos? Gracias por adelantado y hasta otra.

José Carbajosa, Barcelona

Suponemos que, si eres aficionado a la pesca, te puede interesar. A nosotros no nos pareció un título muy excitante, aunque tampoco nos lo parece estar todo el día sujetando una caña. El juego es un fiel simulador de pesca en el que el objetivo no es otro que pescar cuanto más y más grande mejor. Los gráficos son atractivos y presentan entornos muy relajantes. No es el mejor juego de N64, pero hay muchos más que son peor (en términos de puntuación, rondaría el 65%). El mejor consejo que te podemos dar es que, si lo has visto a buen precio y te apasiona la pesca, pruebes suerte.

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a:
m64@esdecir.com
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡Noticia de última hora!

Aplazado el desarrollo de la secuela de Shadowman.

Shadowman es una de las mejores aventuras en tercera persona que han pasado por la N64. Sus personajes, sus entornos, la oscuridad que rodea todo... Es uno de nuestros juegos favoritos, así como vuestro, y no han sido pocas las cartas que hemos recibido preguntando acerca de la posibilidad de lanzamiento de un *Shadowman 2*. Pues bien, parece ser que dicho lanzamiento ha sido, por el momento, pospuesto. El motivo de esto no es otro que las quejas de Mike Leroi y Shadowman con las exigencias del guión. Así es, aunque durante el juego parecen muy fuertes, una imagen de nuestro paparazzo Miguel nos ha demostrado que no es así. En la foto podemos ver cómo Shadowman se caga de miedo ante los tatuajes que el estilista le está haciendo.
Según declaraciones de Mike-Shadowman, "hasta que no le traigan unas calcamonías que eviten que tenga que hacerse los tatuajes, no rodará ni una escena más de *Shadowman 2*". Menuda historia, los héroes de los videojuegos se han puesto como las mega estrellas de Hollywood. Vamos, Shadowman, por unos dibujitos de nada, cómo te pones.



▷ *Miguel Arias, de Orense actuó como un auténtico paparazzi y logró desvelar el misterio alrededor de Shadowman 2.*

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO

Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

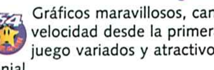
Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. PERFECT DARK
3. SUPER MARIO 64
4. DONKEY KONG 64
5. TUROK 2
6. GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING
91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.



ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9
Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak
Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1
Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE
79% 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14
Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHOPPER ATTACK
82% 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21
Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11
Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11



Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL



93% 2 — EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION

81% 1 — Ubi Soft ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 — Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 — Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21



Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12



El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4 — Hasbro ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% 4 — Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5 — Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4 — Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4 — Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4 — Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

86% 4 — Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64

92% 4 — Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 — Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

JET FORCE GEMINI

94% 5 — Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3 — Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000

82% 3 — EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS

90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF

91% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY



91% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4 — Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS

90% 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

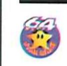
MISSION: IMPOSSIBLE

84% 3 — Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX

89% 4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17



No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4

84% 4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

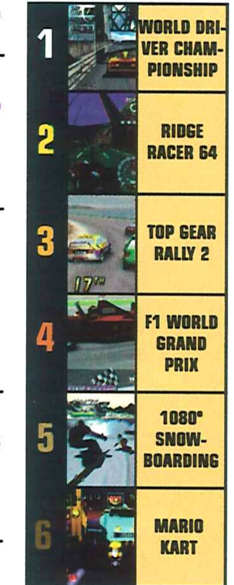
95% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE

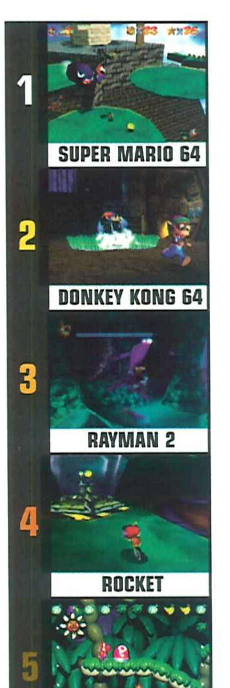
92% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7

AMOS DEL ASFALTO



GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS




Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000
69% 3 — Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

NBA JAM '99
83% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 — Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 — Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 — Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 — Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON STADIUM

90% 5 — Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II

91% 4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 — Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 — Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWMAN

95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS
90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4 — Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3 — Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3 — Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

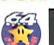
TAZ EXPRESS
84% 3 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

86% 4 — Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 — Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.



TOP GEAR RALLY 2



92% 5 Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter



91% 4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

V-RALLY 99



94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO

82% 3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5 Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY

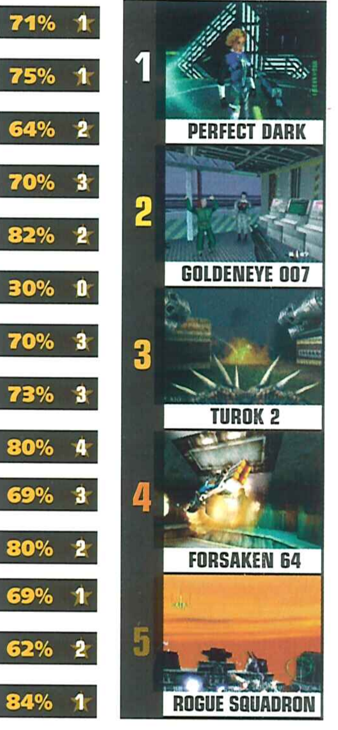


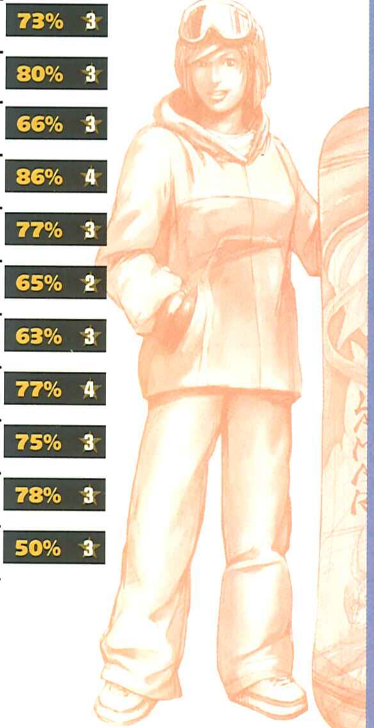
86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

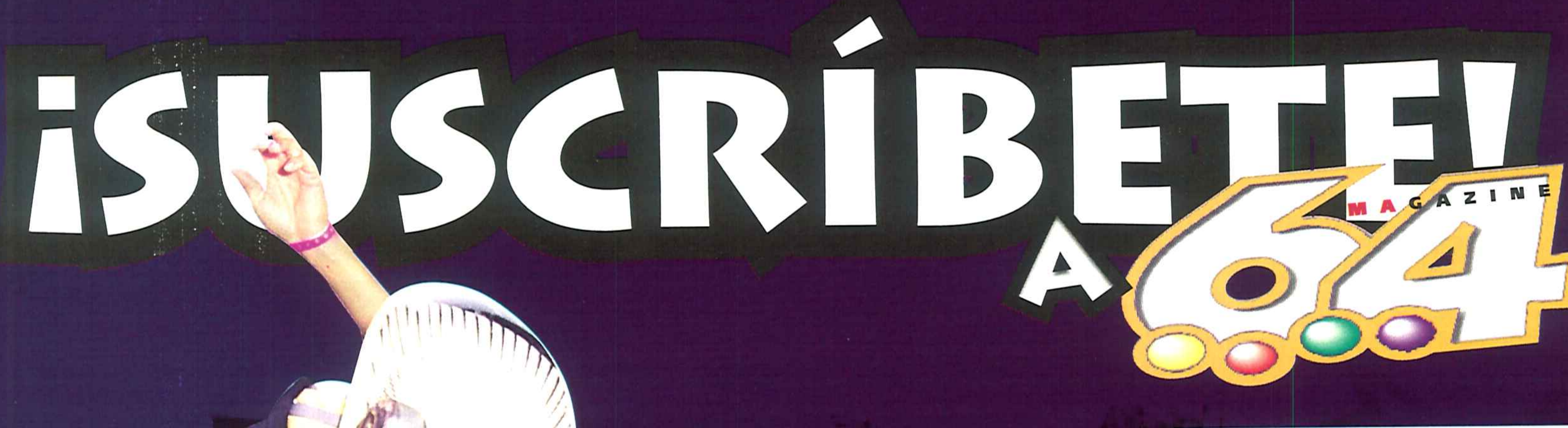
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
A BUG'S LIFE Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Nº 27	60%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64 Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	79%	2
CASTLEVANIA 64 Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
CIBER TIGER EA ● 1-2 jugad. ● Nº 29	73%	3
DAIKATANA Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30	69%	3
DESTRUCTION DERBY 64 NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
DISNEY'S TARZAN Proein ● 1 jugad. ● Nº 29	45%	1
DUAL HEROES Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
EARTHWORM JIM 3D Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2
FLYING DRAGON Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29	60%	2
MACE: THE DARK AGE NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MONSTER TRUCK MADNESS Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
NBA PRO'98 Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82%	2
RAMPAGE 2 Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0
RAT ATTACK Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64 Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64 NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2 GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62%	2
OLIMPIC HOCKEY 98 NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64 NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
SCARS Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000 EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR HYPERBIKE Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33	66%	3
TOP GEAR RALLY Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8 Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29	63%	3
VIRTUAL POOL 64 Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3

DE TIROS LARGOS









Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 CARTUCHOS DE

TONY HAWK'S PRO SKATER

El mes que viene publicaremos los ganadores de 1 cartucho de Operación: Winback

Sorteo el 19 de noviembre de 2000

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)



Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....................C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....N.º: ....

Población: ....................C.P.: ....Provincia:..........

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE Nº 35

ANALIZAMOS

ISS MILLENNIUM · BLUES BROS 2000 · HERCULES · MARIO PARTY 2 · MARIO TENNIS · STARCRAFT 64

GAME CUBE

¡ADEMÁS TRUCOS, NOTICIAS, PREVIEWS Y MUCHAS COSAS MÁS!

GUÍA DE COMPRAS 64

El otro día, un Caterpie con semblante de preocupación zigzagueó hasta nuestras oficinas, farfullando palabras inconexas mientras aferraba un papel arrugado entre sus temblorosas mandíbulas. Además, su lomo parecía cubierto de varias capas de chicle reseco. Creemos oportuno que el público conozca el contenido de esa hoja de papel.

4 de septiembre 2000

Acta de reunión
Asistentes: Presidente Pikachu, otros Pokémon
Ausencias: Mewtwo

Pikachu: ¡Bienvenidos sean, damas y caballeros, a nuestra reunión semanal! Ah, qué relajante es no tener que comunicarse con esos estúpidos monosílabos que nos vemos obligados a utilizar. Hay que ver la de bobadas que tenemos que hacer para engatusar a los seres humanos, ¿verdad, Starmie?

Starmie: ¡Y que lo diga, jefe!

Pikachu: ¿Cómo consigues arreglártelas sin boca? ¡Increíble! Discúlpenme...

(Pikachu escupe un chicle marca Pokémon y lo pega en el lomo de Caterpie. El subcomité de bichos expresa su desagrado.)

Pikachu: Bien, ¿dónde estábamos? Convendréis conmigo en que hemos consolidado nuestra implantación en Norteamérica, Japón y Europa. Somos sobradamente conocidos en todos los mercados.

(Durante unos instantes, el presidente Pikachu se frota las garras con regocijo.)

Pikachu: En consecuencia, tras discutir el tema en profundidad con el subcomité de Evolución, creo que se acerca el momento de pasar a la Fase Dos.

(Pikachu guiña el ojo a Raichu, quien ríe tal que preso de un ataque de asma.)

Clefairy: Um, um, ah... Bueno, creo que sé a lo que se refiere, señor Pikachu.

Pikachu: Llámeme Su Ilustrísima.

Clefairy: Sí, discúlpeme, Su Ilustrísima. En fin, lo que quiero decir es... ¿por qué no los dejamos dormir un rato?

Geodude: ¡NO! ¡Aplastar humanos! ¡Humanos yo matar!

Pikachu: Creo que el delegado del subcomité Roca ha dado en el clavo. ¿Sabéis qué? ¡Yo no actuaba cuando rehusé introducirme en esa Poké Ball! El tarugo de Ash no se esperaba que improvisara así en ese capítulo de los dibujos animados.

(Se oyen carcajadas en toda la sala.)

Pikachu: ¡Ellos nos esclavizan! Nos ponen en cajas y nos convierten en piruletas. ¡Qué degradación!

(Las mejillas de Pikachu se encienden de ira, y chispas azules crepitan a su derredor. Algunos de los Pokémon más conciliadores lo observan con preocupación.)

Pikachu: Los juguetes, los cereales para el desayuno, las trading cards, las mochilas, las golosinas... ¿Y todo eso para qué? Somos la raza superior, y eso es algo que los homo sapiens van a tener que acabar reconociendo. Debemos encontrar métodos eficaces y limpios de neutralizar a los humanos más recalcitrantes, aquellos que en un futuro próximo podrían llegar a liderar eventuales movimientos de resistencia a nuestro creciente dominio. Propongo la creación de una comisión...


007 BOND
64